MASTER SYSTEM ► MEGA DRIVE ► GAME GEAR ► SEGA

SUPERGAME

ANO 1 - Nº 3
SETEMBRO DE 1991
Cr$ 1.000,00

VIDEO GAME EM COMPACT DISC:
TUDO SOBRE O NOVÍSSIMO CD-ROM DA SEGA!!!

LANÇAMENTOS INCRÍVEIS DO DIA DA CRIANÇA!!
BURNING FORCE, DYNAMITE DUKE, PHELIOS ...
E MAIS: ASTERIX VEM AÍ!

JOGOS DE AVENTURA!!!
A MANIA MUNDIAL CHEGA AO BRASIL

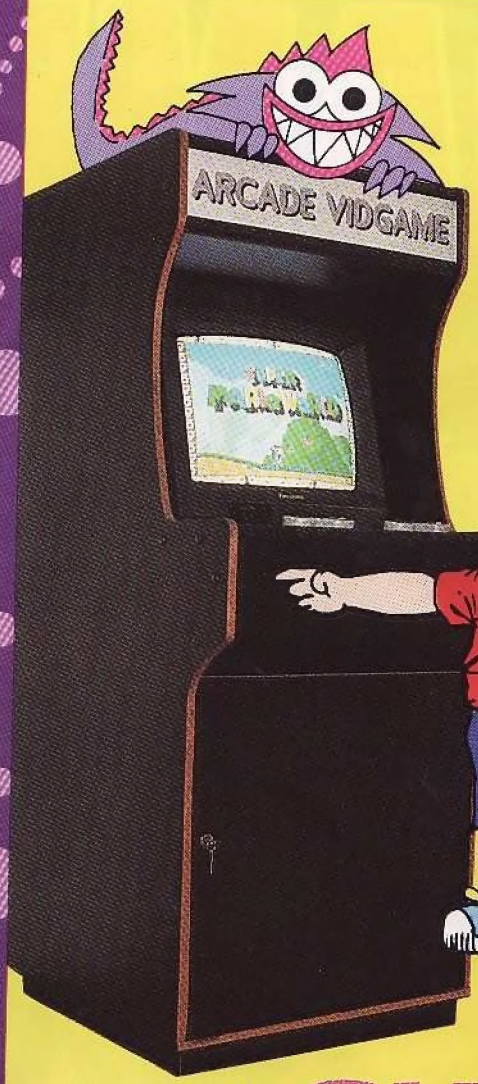
DICAS E MANHAS
SIMPLESMENTE AS MELHORES DA PRAÇA!!

ESPECIAL:
COMO ACABAR DOUBLE DRAGON!!

GRÁTIS!
MAIS UM CARTAZ INACREDITÁVEL

PRÊMIOS QUE NÃO ACABAM MAIS:
VEJA SE VOCÊ GANHOU UM GAME GEAR!
MAIS PRÊMIOS AINDA PARA VOCÊ!

ARCADES NA VIDGAME ERA SÓ O QUE FALTAVA!



A VIDGAME é a locadora de games mais avançada do Brasil. Sempre atenta às novidades, a locadora conta agora com o que há de mais interessante em games: O ARCADE. Muito mais versátil do que um fliperama, pois você tem a opção de trocar o console e o jogo, o ARCADE já se tornou um sucesso na VIDGAME.

Você pode adquirir o seu equipamento completo na própria VIDGAME: ARCADE - TV PANASONIC ESTÉREO 20" - CONSOLE. E ainda tem a opção de escolher entre o NEO GEO e o SUPER NES - a última geração em games.

Você não pode ficar para trás. Instale já um ARCADE em sua loja.

NEO GEO

No NEO você joga com o maior cartucho que existe. Ele é quatro vezes maior que um cartucho comum, devido a enorme quantidade de memória que contém. O **NEO GEO** é um super console que funciona com um arranjo de 32 bits, e processa jogos de até 330 megabits. Ele é demais!

Ninja Combat • Nam 75 • Super Spy • Magician Lord

SUPER NES

O **SUPER NES** (Super Famicon) é o mais recente lançamento nos E.U.A. Você joga com uma resolução gráfica de 512/488 e pode ter no vídeo 256 cores diferentes, num total de 32.768 cores. O **SUPER NES** é super colorido.

Super promoção o seu preço de lançamento!

F Zero Race • Final Fight • Ultraman • Super Mario World • Gradius III • Big Run • Bombuzal • Actraiser

GAME BOY

OUTROS TÍTULOS

Pit Fighter • Spider Man • Sonic • Street Smart • Ka-Ge-Ki • Streets of Rage • Hockey • Onslaught • Lakers x Celtics

GAME GEAR

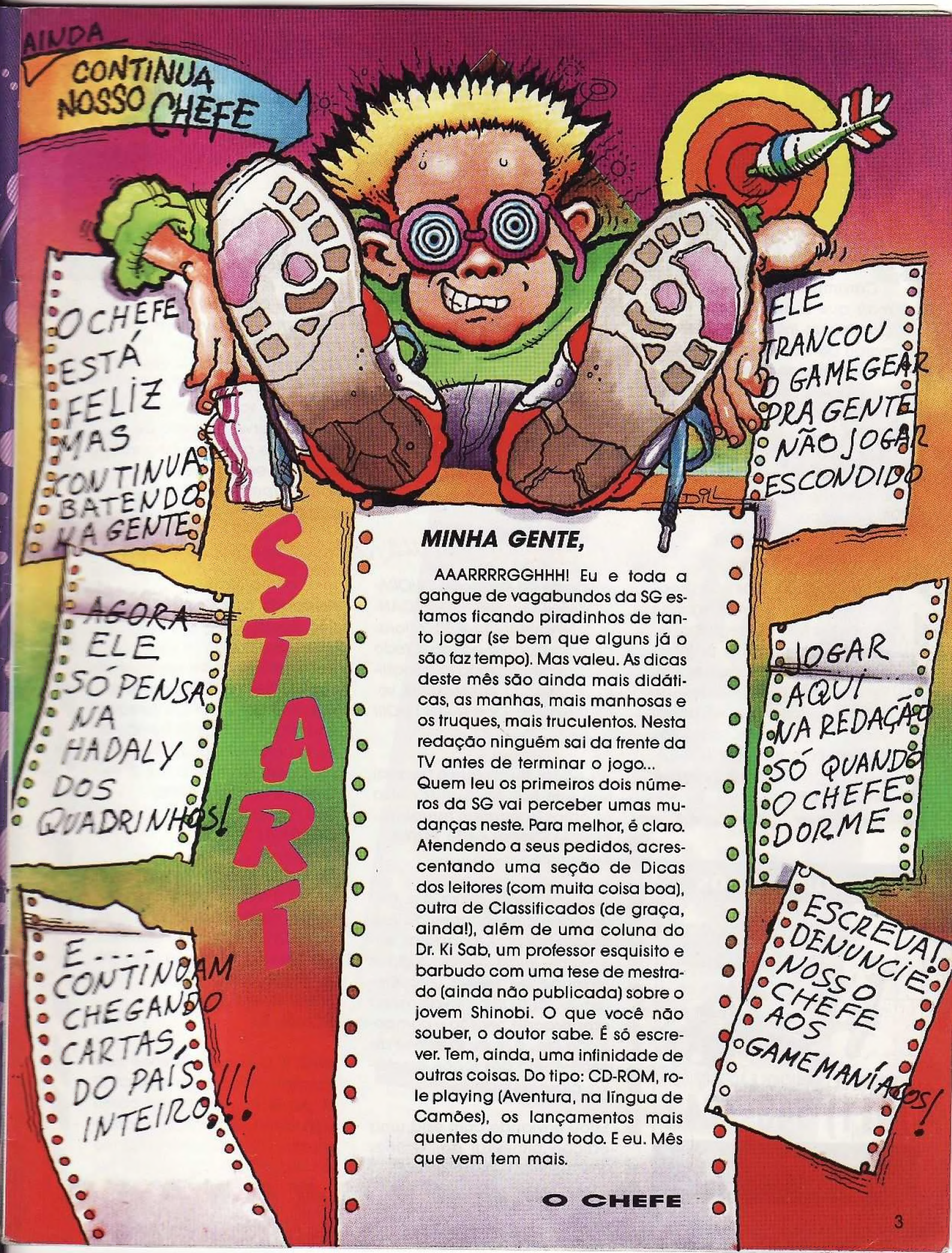
E MAIS...

- Compra e venda de cartuchos nacionais e importados.
- Assessoria ou Franchising para locadora de vídeos interessadas em games.
- Venda de cartuchos para todo o Brasil, via Sedex.
- Locação e venda de consoles e acessórios em geral.

ACEITAMOS CARTÕES DE CRÉDITO DINNERS, CREDICARD E VISA

VIDGAME

Rua Visc. de Pirajá, 411 sl. 202 - Ipanema - Tel.: (021) 287-0949/521-8497 - Fax: (021) 287-0949 - CEP 22410 - Rio de Janeiro - RJ



MINHA GENTE,

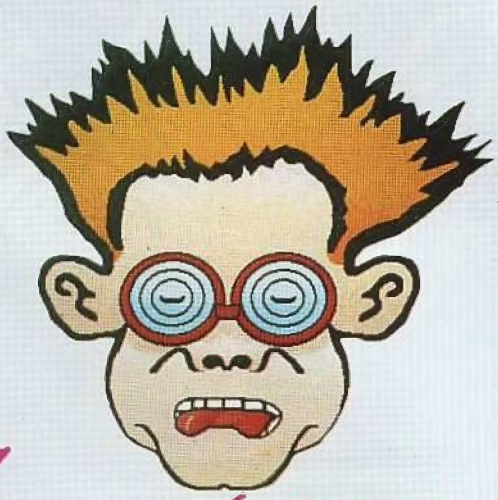
AAARRRRGGHHH! Eu e toda a gangue de vagabundos da SG estamos ficando piradinhos de tanto jogar (se bem que alguns já o são faz tempo). Mas valeu. As dicas deste mês são ainda mais didáticas, as manhas, mais manhosas e os truques, mais truculentos. Nesta redação ninguém sai da frente da TV antes de terminar o jogo...

Quem leu os primeiros dois números da SG vai perceber umas mudanças neste. Para melhor, é claro. Atendendo a seus pedidos, acrescentando uma seção de Dicas dos leitores (com muita coisa boa), outra de Classificados (de graça, ainda!), além de uma coluna do Dr. Ki Sab, um professor esquisito e barbudo com uma tese de mestrado (ainda não publicada) sobre o jovem Shinobi. O que você não souber, o doutor sabe. É só escrever. Tem, ainda, uma infinidade de outras coisas. Do tipo: CD-ROM, role playing (Aventura, na língua de Camões), os lançamentos mais quentes do mundo todo. E eu. Mês que vem tem mais.

O CHEFE

CARTAS

REVISTA SUPERGAME
Caixa Postal 9442
São Paulo, SP
CEP 01051
Brasil



Caramba! Vocês escrevem mais que a gente! Boa! Continuem infinito. O Chefe parou de bater na gente e tá até pensando em vender tudo e se aposentar numa praia qualquer do sul da Bahia.

Escrevam mais! Vamos aposentar el grán jefe de la sabedoria não tão imensa. Ele merece!

Lemos todas as cartas até a última palavra (quase não deu tempo de terminar Toe Jam & Earl!). E vamos, responder a todas — dentro ou fora da SG. Muito boas.

E só pra vocês saberem, a SG se reserva o direito de resumir as cartas publicadas por motivos técnicos de edição (pra caber mais na página).

Para selar use cola (a língua do chefe ficou gasta!).

Pronto! Agora vocês não precisam mais ficar choramingando só porque não conseguiram arranjar cartas para a primeira edição, mas na segunda vão ter a minha. O el grán jefe de la sabedoria imensa vai deixar vocês jogarem videogames, podem ficar tranqüilos.
Ivan Sergio Freire de Sousa Jr.
Brasília, DF

Resposta da Redação: *CHORAMINGANDO! CHORAMINGANDO! Ninguém aqui tá choramingando, cara-pálida. E todo mundo da redação tá Tranqüilo, TRANQÜILO,* ***TRANQÜILO,*** *você me ouviu, T R A N Q Ü I L O!!!*

Ah, editor, eu sei que o pessoal tem que trabalhar, mas deixa os caras brincarem também...
Marcio Cleber Leite Torres
Belém, PA

RdC: *Eu deixo, deixo sim. Depois que eles voltarem da rua (tipo jornaleiros, locadoras, entrevistas, fotos), fizerem toda a redação da revista, escolherem todas as fotos, levarem pra preparação, revisão e composição etc., e se eu já estiver de saco cheio dos jogos, eu deixo, claro que deixo.*

Estou enviando com esta uma edição bimestral do "Games Journal", um jornal que faço no meu computador.
Fernando Luiz Goulart
São Paulo, SP

RdC: *Até que enfim um fanzine! E muito bem-feitinho, por sinal. Mas 300 paus por um jornalzinho de duas páginas P/B não tá meio carinho? Quem se interessar pode escrever para: R. Pedroso Alvarenga 104/42*
São Paulo, SP
CEP 04531

Consegui fazer uma marca superior à que foi publicada em outra revista no jogo Super Hang On. Vocês aceitariam em vez de uma fotografia uma fita de vídeo como prova?
Fábio Souza Aupti
Niterói, RJ

RdC: *1) O que é que você está fazendo lendo outra revista? 2) A gente não só aceita como agradece. Estamos precisando mesmo de umas fitas de vídeo na redação. Pode mandar ou-*

PROGRAME A SUA FANTASIA

Você e sua família têm agora o mais completo roteiro para a melhor diversão. No **Guia de Vídeo Infantil** da Nova Cultural, você vai encontrar 665 títulos de filmes e desenhos animados — com resumos, comentários e curiosidades — e mais uma série de assuntos superinteressantes, divididos em capítulos inéditos. Veja só:

- A História do Desenho Animado.
- A criatividade de Walt Disney e outros gênios do cinema.
- As biografias e os filmes dos principais personagens do cinema e da TV.
- Filmes de Ficção Científica, Comédias, Séries de TV e muitas outras produções, indicadas tanto para crianças quanto para adultos.
- E muito, muito mais.

Programe o maior divertimento para toda a sua família com o **Guia de Vídeo Infantil**. Mickey, Garfield, Tarzan, Roger Rabbit, As Tartarugas Ninjas, Indiana Jones, A Turma da Mônica, Os Trapalhões, Pernalonga e centenas de outros personagens incríveis estão prontos para entrar na sua telinha. E viver com você as mais emocionantes aventuras.

JÁ NAS BANCAS

NOVA CULTURAL

NOVA CULTURAL
Editorial Ltda

Diretor-gerente: Plácido Nicoletto

SUPERGAME

Número 3 - Setembro de 1991

REDAÇÃO
Diretor: Gabriel Manzano Filho
Chefe de Arte: José Maria de Oliveira

Colaboradores:
Produção Editorial: Matthew Shirts, MS Comunicações
Textos: Márcia Maresti Lima, Lelivaldo Marques Filho
Chefe de Arte: Américo Ietto Filho
Assistentes de Arte: Paulo Sergio Agostinelli, Sonia Emilia de Oliveira
Jogos: Roberto Carnicelli
Fotografia: Fernando Sampaio
Ilustrações: Dilvacy M. Santos

COMERCIAL
Gerente: Monica M. B. Gomez Mitsui
Publicidade: Paulo A. Prado (representante)

Assinaturas: tel. 212-9800

Diretor-responsável: Plácido Nicoletto

A revista **Supergame** é uma publicação mensal da Nova Cultural Editorial Ltda.
Av. Brig. Faria Lima, 2000 - 3º andar
CEP 01452 - São Paulo, Brasil

Números Atrasados:

Dirija-se ao distribuidor da DINAP de sua região.
Ou, por carta, à DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações
A/C Números Atrasados,
Estrada Velha de Osasco, 132 - Jardim Teresa -
CEP 05350, Osasco, SP.

Impressão: Divisão Gráfica da Editora Abril S/A
Av. Otaviano Alves de Lima, 4.400 - São Paulo

CARTAS

tras provas também: aceitamos fornos de microondas, máquinas de lavar roupas, Rolls Royces e Paquitas.

Gostaria de saber se a revista Supergame pode ser adquirida por assinatura.
Leandro Villela Cezimbra
Porto Alegre, RS

RdC: *Não só pode como deve. O telefone é (011) 212-9800.*

Ô chefia, não fica triste não, que mesmo sem você receber cartas na 1ª edição a revista SG foi um estouro de arrasar. Eu queria saber se mais para frente a SEGA vai inventar um adaptador para o Master System receber cartuchos de Mega? Qual é o número do Hotline da Tec Toy? E manda logo a segunda edição porque estou curioso para saber como é que Billie Joy e seus Sticks vão se sair na videodimensão.
Maurício Rubio Bracarense Junior
Belo Horizonte, MG

RdC: *Finalmente alguém que se preocupa com o meu estado emocional. Os vagabundos aqui na redação não tão nem aí. Deve ser falta de couro! É muito difícil imaginar um adaptador de Mega para Master. Dezesseis bits simplesmente não cabem num console de oito — o Master não consegue processá-los. O número da Hotline é: (011) 260-9999. Como você pode ver, o nosso amigo Billie tá tendo que rebolar!*

Sua revista é uma obra raríssima no gênero, visto que nesse compêndio estão todas as dicas de que um casal na faixa dos 40 estava precisando; haja vista que trata-se da mais útil até hoje publicada no padrão Sega (Mega Drive).
Murilo Xavier de Andrade/Carmen Dolores Santos
Recife, PE

RdC: *Vocês são as flores do lácio do meu jardim de leitores.*

Gostaria de saber se existem dois tipos de GP Mônaco, porque, no catálogo que vem junto com o Mega Drive, é apresentada uma tela desse jogo que não existe no normal.
Alexandre Faja Galache
São Paulo, SP

RdC: *Não, Alex (Kidd?), infelizmente só existe um GP Mônaco para Mega por enquanto. A Sega deve ter tirado a foto do catálogo da tela da versão para Arcade. Mas vem aí outro GPM para CD-Rom!*

Gostaria de parabenizar a revista SG pelas ótimas matérias e também por ser a única no Brasil especializada em sistemas SEGA. Também gostaria de mandar um abraço para todo o pessoal da redação, inclusive o Chefe!
Walter Mazzei Junior
São Paulo, SP

RdR: *Obrigada pelos abraços, mas vamos deixar o Chefe de fora, tá? Ele é um chatinho, nojento, com mal hálito! Aarggh. Outro dia, ele jogou não só o jogo mas a própria TV aqui do quarto andar, só porque a gente tava fazendo um campeonatinho interno de Lakers vs. Celtics! Pau nele!*
RdC: **(Esta redatorazinha não vai durar muito.)**

Resposta do Chefe (RdC)
Resposta da Redação (RdR)

NESTE Nº

ROLE PLAYING GAMES

Embarque em aventuras que podem durar meses e exigir bastante da parte de seu corpo chamada CÉREBRO. 24

SUPERTÁTICAS

Aquelas adiantadas especiais pra você estraçalhar em Mega, Master e Game Gear. 8

ROLA LÁ FORA

É mole? Veja como um superstar vira personagem de video game. 30

ASTERIX

Superjogo pra você viajar no tempo e enfrentar exércitos romanos no ano 50 a.C. Confira. 36

BILLIE JOY

O Dr. Shimega Baitz radicaliza e contra-ataca com robô sensual. Não Perca! 19

E MAIS

CARTAS. O chefe está mais calmo. 4
SUPERTÁTICAS ESPECIAL. D. Dragon. 13
PROMOÇÃO. Vencedores do 1º Sorteio. 15
CD-ROM. O novo delírio japonês. 33
DICAS DOS LEITORES. As escolhidas. 18
PODIUM. Quem tá lá em cima. 39
SAIU NOS STATES. Cada jogo! 40
CAMPEONATO MUNDIAL. Tá rolando. 32
HOTLINE. As + solicitadas. 46

SUPERTÁTICAS

AS DICAS MAIS PODEROSAS DA EQUIPE SUPERGAME

MEGA DRIVE

Seleção de fase

SWORD OF SOPAM

Pra isso você tem que jogar e colocar o seu nome entre os melhores Scores. Escreva então HINANP e aperte Start no controle 2.

ADVERTÊNCIA: qualquer truque que envolva a colocação ou retirada de cartuchos com a força ligada *pode danificar o seu console seriamente*. Os riscos são por sua conta.

Seleção de fase

E-SWAT

Quando a tela título aparecer retire o cartucho e recoloque-o sem desligar. Resete e aperte Start. No nível 1 segure o direcional à esquerda apertando ABC simultaneamente. Se aparecer um nº., conseguiu.

Ganhe três vidas

SHADOW DANCER

É o que acontece se na fase de Bonus você permanecer na extrema-esquerda atirando o mais rápido possível.

Para dar um supercorte

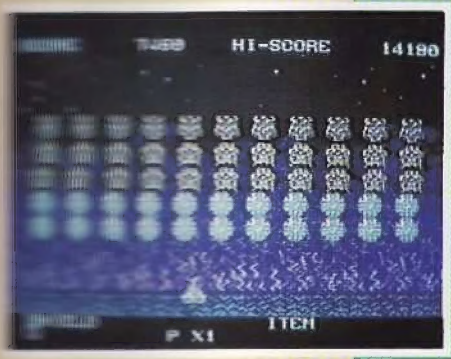
SUPERVOLLEY

Cravada. Quando você for cortar a bola, aperte o direcional para o fundo da sua quadra, na horizontal, e aperte o botão AB. Avise o adversário pra sair de baixo.

Acabe com Simbad

BATMAN

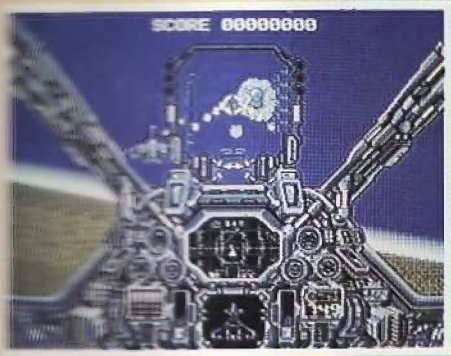
Fique a 4 dedos de um dos cantos da tela. Pule sobre ele e caia de modo que ele fique de costas. Ataque rápido antes que ele perceba sua presença.



Para limpar a tela

SPACE INVADERS 91

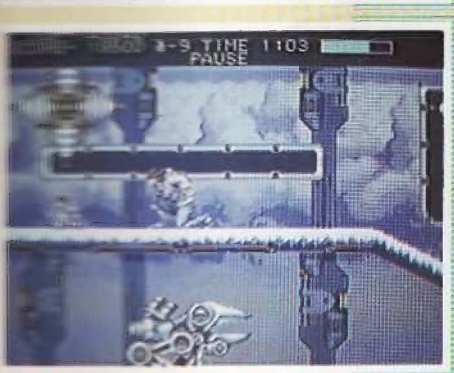
Ataque 1º os invasores das laterais e os mais próximos de você, pra ganhar tempo. Cuidado, eles se movimentam de modo irregular. Melhor é acertar o disco voador que passa em cima da tela.



Para se tornar invencível

AIR DIVER

Ligue o console e procure uma área sem inimigos. Aperte Start enquanto digita ABCBAABCBAB; solte o Start e aperte de novo até o jogo começar. Dá certo.



Vidas extras:

STRIDER

1. Fase dos reatores, antes dos aviões, bem à esquerda. 2. Após a explosão do navio, bem à direita. 3. Após o 1º tronco, depois de avistar o dinossauro Lago, bem à esquerda.

Código secreto

NBA

Passwords do campeonato CZ2 QKT Boston vs. San Antonio Spurs. LLQ RJK LA Lakers vs. Chicago Bulls. GT2 QOJ Detroit Piston vs. LA Lakers.

Ganhe até 10 vidas

MICKEY

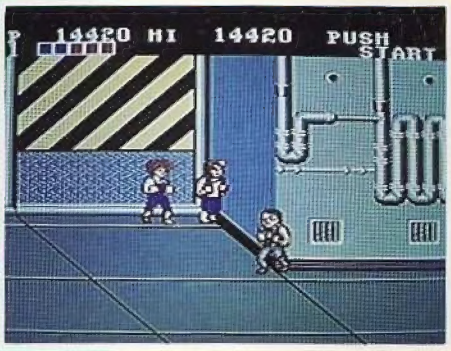
No 2-2, antes de sair, você vai ver uma caixa surpresa. Mate o palhaço, vá pra esquerda e pegue um saco com vidas e 1000 pontos. Volte e pare no ponto de interrogação. Repita até conseguir 10 vidas.

MASTER SYSTEM

DOUBLE DRAGON

Diminua o nº de adversários se escondendo atrás das paredes; assim, alguns ficarão te esperando, enquanto você animaliza os outros.

ESCONDE ESCONDE



BLACK BELT

Quando Gonta vier ao seu encontro, pule sobre ele. Antes que ele tente novamente, pule em diagonal acertando-lhe a cabeça.

O GORDÃO VAI DANÇAR

JOGOS DE VERÃO

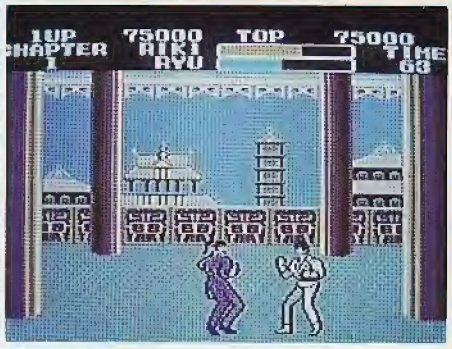
Ficar no tubo é o que mais dá pontos. Para entubar comece ziguezagueando pra onda alcançar você.

A ENTUBADA

BLACK BELT

Comece abaixado e chute-o cada vez que se aproximar. Pare quando ele começar a atacar e só continue quando a seqüência acabar. Alterne voadoras e socos!

MATE RIKI



ALTERED BEAST

Direcione para cima, vá para a diagonal esquerda e aperte os botões 1 e 2 simultaneamente.

MAIS VIDAS

DOUBLE DRAGON

Só aparecem mais adversários quando você atravessa certas referências, como: uma árvore ou uma porta. Limite seus espaços, que você entra em combate com menos adversários.

SE LIGA

STRIDER

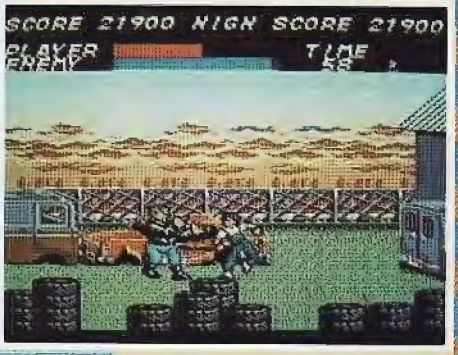
Na primeira fase, após matar o homem musculoso, fique embaixo da plataforma, senão é fogo.

PRA NÃO DANÇAR

VIGILANTE

Deixe o chefe acertar você 1º. Depois ataque-o. Evita ter que ficar correndo atrás, mas só funciona se sua força for maior que a dele.

NO FERRO VELHO



SPACE HARRIER

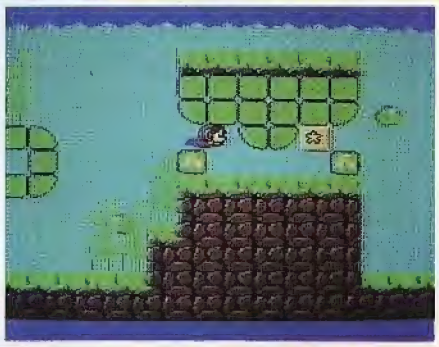
Quando aparecer Game Over ↑↑↓↓←→←→ ↓↑↓↑. E não aperte os botões 1 e 2 até o jogo começar.

CONTINUE

ALEX KIDD IN A MIRACLE WORLD

Para conseguir nadar mais rápido e fugir de todos os obstáculos, aperte o botão número 1.

NADANDO MAIS RÁPIDO



GAME GEAR

Seleção de fase

PSYCHIC WORLD

Quando aparecer a tela título, aperte o botão direcional na diagonal superior esquerda, mais os botões 1 e 2 simultaneamente.

Seleção de fase

WONDER BOY

Quando aparecer a tela título do jogo, aperte o botão direcional para baixo e aperte o botão Start.

Fuga esperta

G-LOC

Se você estiver sendo perseguido, dê um looping e, então, saia atirando atrás do seu inimigo.

SUPERTÁTICAS

ESPECIAL

DOUBLE DRAGON

Testadas com carinho pelo nosso Consultor

Em sua estréia no Master o Dr. Shimega Baitz botou para quebrar. É voadora pra lá e soco pra cá. Tudo para resgatar a bela Maria dos temíveis Guerreiros Negros — mais uma dessas gangues sem humor que vivem disseminando anarquia pelas telas da videodimensão.
Siga os conselhos do Shimegão e tudo acabará bem, ainda mais porque ele ensina como pegar continue infinito! Mas quem for macho não vai precisar deste recurso vil e covarde (se bem que ninguém é de ferro).

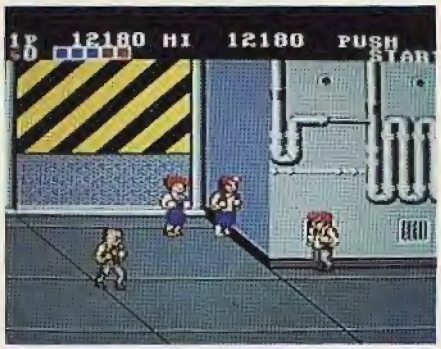
1 Na 1ª fase do jogo a melhor dica é manter os inimigos ao lado direito da tela, evitando sempre ficar entre eles. O melhor golpe aqui é a voadora.

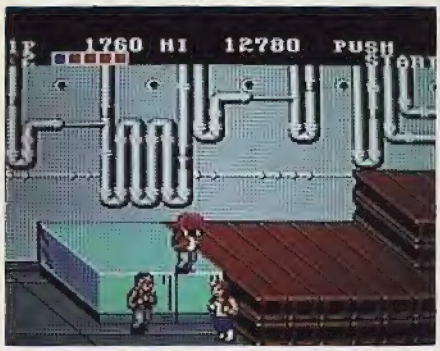
2 Se você estiver em combate na tela da porta do elevador, nunca atravesse da esquerda para a direita. Ao passar pela porta, mais um adversário aparece, e se você for adiante fará aparecer mais um grandalhão, o que é desnecessário.

3 Pegue sempre as armas que estão no chão, as melhores são as que você pode arremessar. Em seguida pegue o chicote que mantém sempre o inimigo a boa distância. Por último, o taco de beisebol, que é um pouco demorado e se você não tiver a manha, dança mesmo.

As melhores seqüências pra matar os chefes são: uma voadora e uma cabeçada no começo do jogo, e uma voadora e duas cabeçadas do meio para o fim do jogo.

As paredes e as diferenças de nível são ótimos lugares para se esconder e fazem com que certos adversários fiquem esperando por você.





Quando aparecer alguma coisa pra você pegar, preste atenção se a tela acompanha você, ou fica estática. No 1º caso, fique tranqüilo, pois você possui um largo espectro de movimentos e poderá recuperar sua arma facilmente. No 2º caso, opte por arremessar objetos do meio da tela.

Na tela da ponte tente limpar a área empurrando os inimigos na água. Tome cuidado, o melhor golpe pra isso é a voadora, mas você também pode cair na água, o que é o fim.

Fique entre as duas portas, fazendo com que o adversário seja morto pela lança da estátua que está na porta. Da 2ª vez, faça-o passar por você e corra até o lado extremo-direito da tela. Seu inimigo, nove entre dez vezes, será atacado pelas estátuas.

CUIDADO! ! ! Alguns adversáros negros já levantam socando. No início da 3ª fase, uma faca será arremessada contra você. No início da 4ª fase, três adversários virão ao seu encontro. Esconda-se atrás da parede.

Na 4ª fase, enquanto a tela estiver sem inimigos, dê mais ou menos cinqüenta giratórias. Isso fará com que você tenha continues infinitos. Mesmo sendo sem graça, esta prática nos leva ao final do jogo.

AQUI ESTÃO OS 1.os GANHADORES DA PROMOÇÃO SUPERGAME / TEC TOY

Você pode estar entre eles!

1º Prêmio:
1 Game Gear

Jefferson Ferreira Moreno
Americana - São Paulo

2º ao 4º Prêmio:
Master System

Adilson Ap. Massagrande
São J. Campos - São Paulo

Caio Marcos de Oliveira Real
Niterói - Rio de Janeiro

Cristiano de Faria Cerqueira
Belo Horizonte - Minas Gerais

5º ao 9º Prêmio:
Pistola Light Phaser

Lídia Mitiko Hayashida
Jabaquara - São Paulo

Leopoldo R. Martarelli
Vila Olímpia - São Paulo

João Vieira dos Santos
Ocidental - Goiás

Marcel Ribeiro dos Santos
Botafogo - Rio de Janeiro

Felipe Hörlle Ferreira
Porto Alegre - Rio Grande do Sul

10º ao 12º Prêmio:
Óculos 3D

Rodrigo Corrêa dos Santos Costa
Copacabana - Rio de Janeiro

Valéria Nunes da Silva
Americana - São Paulo

Daniel Luciano Drevech
Canoinhas - Santa Catarina

13º ao 22º Prêmio:
Cartucho com Games Sega/Tec Toy

Bruno Carneiro
Juiz de Fora - Minas Gerais

Matheus Fraga de Jesus
Itabira - Minas Gerais

Emerson E. Fugita
São Bernardo do Campo - São Paulo

João Tabata
Aracaju - Sergipe

Ricardo Lucas Pires
Assis - São Paulo

Matheus Possamai de Conto
Campo Bom - Rio Grande do Sul

Rosângela da Silva
Itajaí - Santa Catarina

Daniel Targino da Silva
Vila Matilde - São Paulo

Marilena F. da Silva Silvestre
Amparo - São Paulo

Leandro Santos Verçoza
Porto Alegre - Rio Grande do Sul

AINDA DÁ TEMPO DE GANHAR MUITOS PRÊMIOS!

E LEMBRE-SE:

Mesmo que você já tenha sido sorteado, ainda continua na briga. No final da promoção, vamos escolher o desenho que vai ganhar uma TV ESTÉREO COM TELA GIGANTE. Ainda dá tempo de enviar um montão de cartas. Se ligue no regulamento e participe!

A promoção continua rolando e você ainda pode participar. Quanto mais cartas você mandar, mais chances tem de ganhar!

SUPERGAME

PROMOÇÃO

TEC TOY

PROCURA-SE O SUPERGAMER

Os maiores prêmios já sorteados para os videomaníacos!
Um concurso e três sorteios para você concorrer muitas vezes!

Para participar dessa sensacional promoção da **Supergame** e da Tec Toy, você tem duas opções: a primeira é simplesmente responder corretamente às 4 perguntas que estão nesta edição, colocar as respostas num envelope e enviá-las até 10 de setembro para *Supergame*. Envie quantas cartas quiser. Assim você já estará concorrendo aos sorteios.
E veja só os prêmios que você pode ganhar, se responder certo e for sorteado:

1º PRÊMIO: *1 Game Gear*

2º AO 4º PRÊMIO: *3 Master System*

5º AO 9º PRÊMIO:
5 pistolas Light Phaser

10º AO 12º PRÊMIO:
3 óculos 3D

13º AO 22º PRÊMIO:
10 Cartuchos com Games Sega/Tec Toy

E SE VOCÊ TEM CRIATIVIDADE, PODE GANHAR UMA TV ESTÉREO, COM TELA GIGANTE!

Sua segunda opção para participar é criar o Supegamer. Além de responder às 4 perguntas, você precisa desenhar numa folha de papel sulfite o personagem que criou, que tenha — na sua opinião — a "cara" da **Supergame**. Pode ser qualquer personagem que lhe venha à cabeça. Desde que ele tenha originalidade e criatividade, seu desenho estará concorrendo. É necessário também que você descreva a personalidade, ou seja, o "jeitão" do seu personagem. Bastam 3 ou 4 linhas. Aí, além de concorrer ao sorteio dos prêmios que você já viu, sua carta estará na briga para ganhar o grande prêmio que virá no final da promoção. Veja só:

Este sensacional TV Philips de 28 polegadas de tela e com som estéreo, para tornar os seus games ainda mais emocionantes!

AQUI ESTÃO AS PERGUNTAS!

Quanto mais cartas você mandar, mais chances tem de ganhar!
Não deixe de ler o regulamento inteiro.

1 Qual é o mais recente lançamento em cartucho para o Master System que precisa uso das pistolas Light Phaser?

a. Gangster Town
b. Wanted
c. Operation Wolf

2 Quais os jogos em 3D do Master System, que podem ser jogados na versão 2D?

a. Zaxxon e Out Run
b. Missile Defense e Blade Eagle
c. Maze Hunter e Space Harrier

3 Qual destes jogos do Mega Drive é considerado um jogo de inteligência?

a. Shapes and Columns
b. Truxton
c. Super Monaco GP

4 Qual é o jogo que vem na memória do Master System II?

a. Alex Kidd in High Tech World
b. Alex Kidd in Shinobi World
c. Alex Kidd in Miracle World

A promoção continua rolando. Participe!

REGULAMENTO DO CONCURSO E DOS SORTEIOS

1 - Esta promoção é aberta a qualquer pessoa residente no território nacional, com exceção dos funcionários da Nova Cultural Editorial Ltda. e da Tec Toy Indústria de Brinquedos Ltda., bem como seus parentes diretos.
2 - Cada participante pode enviar quantas cartas quiser. Todas as cartas que forem participar do Concurso do Supergamer devem conter as 4 respostas corretas e uma folha de papel sulfite com o desenho e a descrição do personagem.
3 - As cartas recebidas com desenhos e respostas participarão tanto dos sorteios correspondentes à fase em andamento como do concurso.
4 - Todas as cartas devem ser enviadas para a **Nova Cultural Editorial Ltda.**, mencionando no envelope **"Concurso Procura-se o Supergamer" Caixa Postal 9442, CEP 01051 — São Paulo — SP.** O nome, endereço, telefone, CIC e RG de cada participante devem constar da carta e serem bem legíveis.
5 - Serão realizados 3 sorteios, a partir da data de cada uma das 3 primeiras edições da revista **Supergame**. Para a participação em cada um dos sorteios serão consideradas válidas as cartas com respostas corretas e que obedeçam às seguintes datas limites para postagem:
1º sorteio (19/08) — carimbo do Correio até 13/8.
2º sorteio (16/09) — carimbo do Correio até 10/9.
3º sorteio (21/10) — carimbo do Correio até 15/10.
6 - Para o Concurso de Desenhos serão consideradas todas as cartas com respostas corretas, com data carimbada do Correio até dia 15/10/91.
7 - O julgamento do melhor desenho será feito na sede da Nova Cultural Editorial Ltda., à Av. Brig. Faria Lima, 2000 — 4º andar, no dia 21/10/91 até as 18 horas.
8 - A escolha do melhor desenho e descrição do "Supergamer" será feita por uma comissão julgadora, nomeada pela Redação de **Supergame** e que terá decisão soberana e irrevogável, e selecionará o melhor trabalho de acordo com a originalidade e criatividade.
9 - Todos os desenhos recebidos passarão a pertencer à empresa, que se reserva o direito de fazer deles o uso que lhe convier.
10 - As cartas recebidas que não corresponderem às condições básicas do concurso ou dos sorteios serão imediatamente invalidadas.
11 - A entrega dos prêmios será feita na sede da Nova Cultural Editorial Ltda. ou nos distribuidores da empresa nas cidades de residência dos vencedores.

CERT AUT MF Nº 01/00/91/91

AS MANHAS DA MOÇADA

1º - OURO

FLÁVIO AUGUSTO T. IRYODA

Taguatinga Norte, DF

***E-SWAT* (Mega)**
Para matar o primeiro chefão, coloque o botão direcional para cima e pule, fique pairando e use a arma RL.

2º - PRATA

RODRIGO GARCIA TEYAMA

Belo Horizonte, MG

***MOONWALKER* (Master)**
No 3º estágio para achar as crianças e os bonecos, Michael precisa olhar atrás das moitas e tumbas. Fase 3-3. Crianças escondidas: 8, bonecos: 2. Nível 1 sentido → crianças: segunda tumba. Nível 2 sentido ← crianças: primeira e quinta tumbas. Bonecos: segunda e quarta tumbas. Nível 3 sentido → crianças: terceira e quarta tumbas. Nível 4 sentido ← crianças: primeira e terceira moitas.

3º - BRONZE

PAULO ROBERTO N. DE OLIVEIRA

Juiz de Fora, MG

***OUT RUN* (Master)**
Para escutar as 3 músicas do jogo aperte o botão 1 e quando aparecer o rádio: → ← ↓ ↑

Olha só a qualidade do material que vem chegando à redação! São dicas e manhas para consultor nenhum botar defeito. Você também pode concorrer ao troféu do Chefão. Bote a sua manha maior no papel e mande para SUPERGAME.

OUTRAS DICAS QUENTES!

***BLACK BELT* (Master)**
Para conseguir vida eterna: quando aparecer uma tela preta, aperte Reset. O jogo recomeçará, e você terá vida eterna.

***THE REVENGE OF SHINOBI* (Mega)**
Para vencer o primeiro inimigo, suba no canto esquerdo da tela, pule com cambalhota e nesse momento dispare Shurikens.
Rafael Dutra dos Santos,
Porto Alegre, RS

***FORGOTTEN WORLDS* (Mega)**
Para continuar: aperte botões A, B, C e Start simultaneamente após morrer. Faça isso rápido.
Eduardo Mota Hoppe,
Porto Alegre, RS

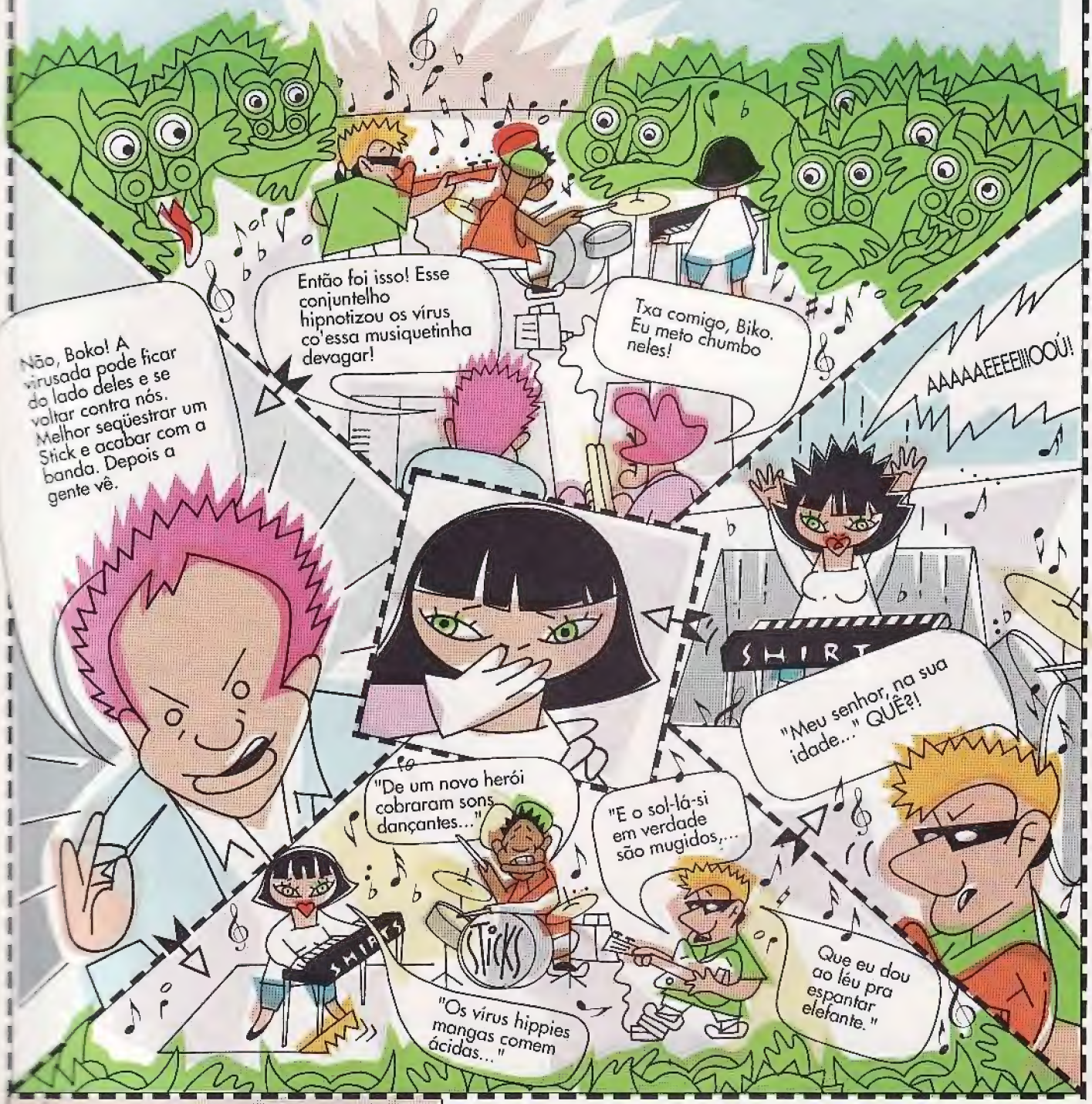
***JAMES BUSTER DOUGLAS* (Mega)**
Sound test: na tela em que aparece a seleção de "1 player", "2 players", aperte A no controle 2.
Mauro F. Albano,
São Paulo, SP

***WONDER BOY* (Master)**
Quando a morte o pegar, corra em disparada pegando frutas.
Eduardo Maurício Villar Pitaluga,
Sorocaba, SP

***THUNDER FORCE II* (Mega)**
Para localizar a tela de opções, aperte os botões: diagonal inferior esquerda, A, B, C e Start.
Ricardo Chamié,
Belém, PA

Billie Joy & Sticks X Dr. Shimega Baitz

Pra você que chegou agora: Billie Joy, Chipsy e Big Bró são músicos e gamemaníacos. Eles têm um inimigo que nem conhecem ainda, o Dr. Shimega Baitz, que inventou um tal de vírus pacifista introduzido na videodimensão pra fazer os games perderem a graça. Pra resumir, os videogames ficaram chatos, sem combates, fáceis demais, amigos e inimigos de braços dados, aquela frescura. O objetivo de Shimega é acabar com a concorrência e dominar o mercado com sua malévola marca Baitz, onde o vilão é que tem de chacinar os mocinhos. Mas aí o Professor K. Soft, cientista e amigo de Billie, enviou o trio para a videodimensão através da Câmera de Digitalização Pessoal. Lá eles encontraram os "tais" vírus, que pra sorte e surpresa deles, eram fãs do Billie Joy e seus Sticks. A música pacificou os pacifistas e os videogames voltaram a ser o que eram: um barato emocionante. Mas Shimega contra-ataca, subjugando K. Soft e mandando seus perigosos capangas, Biko e Boko, à videodimensão via C.D.P.. Quando Biko e Boko chegam lá, nossos heróis já estão de saco cheio de tocar pros vírus, inventando as músicas na hora, algumas até parecidas com hinos de países exóticos.



HISTÓRIA DE REINALDO MORAES • DESENHOS DE EMILIO DAMIANI

Se aqueles dois nojentos se atreverem...
Ridículo, K. Soft. Você não consegue nem tirar meleca do próprio nariz.
Bota ARACNO-FOBIA II, mestre.
Biko e Boko são nojentos profissionais, meu caro. E saberão restaurar a "Shimega-paz" nos videogames. Hê hê hê!
Hi hi hi.
Shimega, você é um Ffffmhunpfmhanfs!
E com o fim da concorrência, lançarei a marca Baitz, a única! Com mil Talulahs venenosas!
Uma só basta.
Hmfz...
Enquanto Shimega delirava, o Prof. K. Soft botou em ação seu último trunfo: o super iô-io eletrochocante com monitoramento remoto.
Z¹ Z² Z³ Z⁴
Yo
*Grnpshitoinoinc! Fuffffafifa Ãão. Lambstecanhãi!!!
*Tenho que ajudar os Sticks! O mundo enfim conhecerá meu grande segredo: Hadaly, andróide e agente especial !!!
Pelos recônditos sombrios do seu laboratório, o Prof. K. Soft se dirige para a cripta onde guarda o seu fabuloso invento.
Vou mandar Hadaly e um kit-retorno pra videodimensão. Chegou a hora dos andróides!
Vou usar o foguete transdimensional à querosene, que é mais econômico que a C.D.P.
Enquanto isso, no coração da videodimensão...

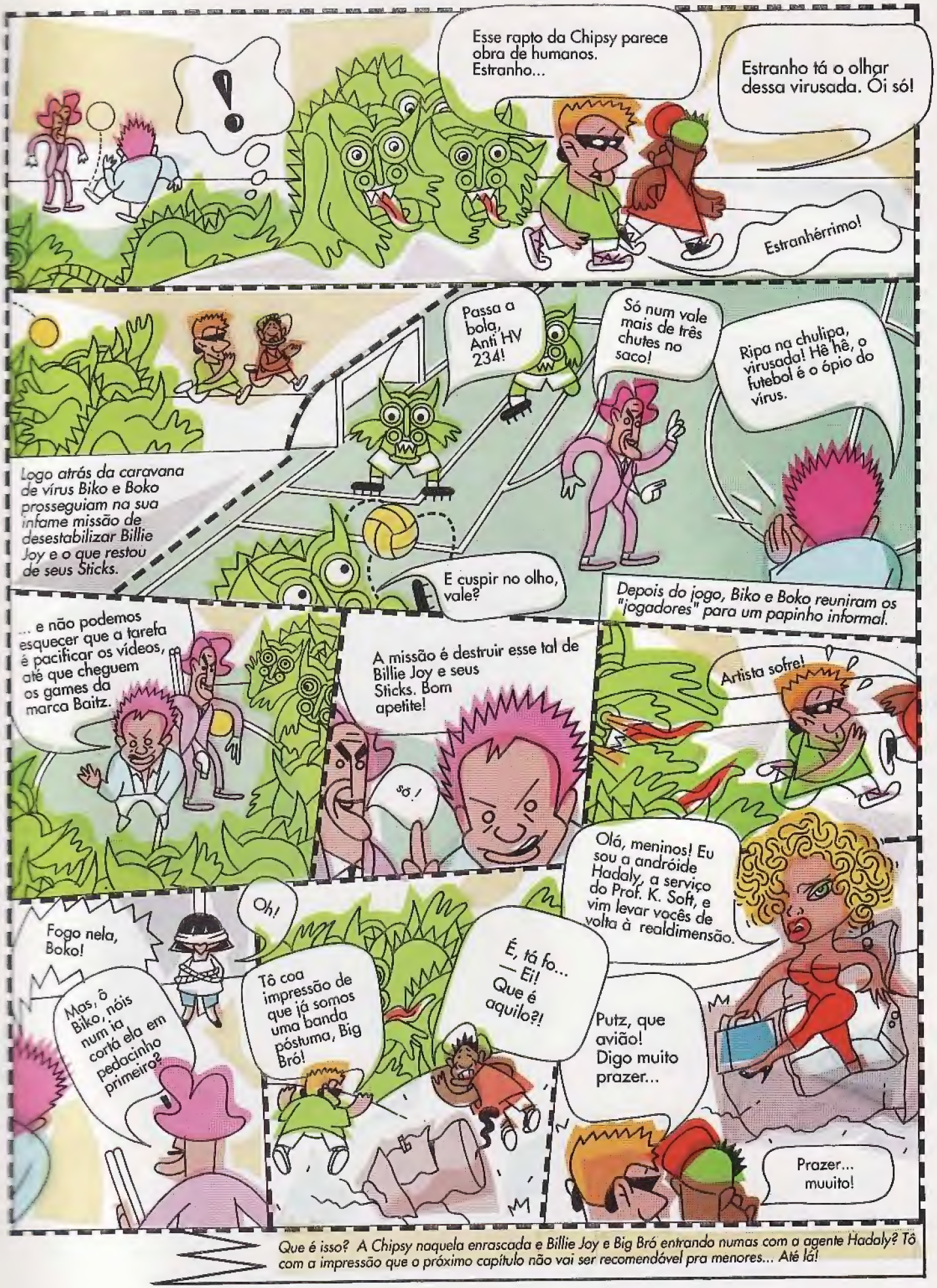

!
Esse rapto da Chipsy parece obra de humanos. Estranho...
Estranho tá o olhar dessa virusada. Oi só!
Estranhérrimo!
Passa a bola, Anti HV 234!
Só num vale mais de três chutes no saco!
Ripa na chulipa, virusada! Hê hê, o futebol é o ópio do vírus.
Logo atrás da caravana de vírus Biko e Boko prosseguiam na sua infame missão de desestabilizar Billie Joy e o que restou de seus Sticks.
E cuspir no olho, vale?
Depois do jogo, Biko e Boko reuniram os "jogadores" para um papinho informal.
... e não podemos esquecer que a tarefa é pacificar os vídeos, até que cheguem os games da marca Baitz.
A missão é destruir esse tal de Billie Joy e seus Sticks. Bom apetite!
Só!
Artista sofre!
Olá, meninos! Eu sou a andróide Hadaly, a serviço do Prof. K. Soft, e vim levar vocês de volta à realdimensão.
Oh!
Fogo nela, Boko!
Mas, ô Biko, nóis num ia cortá ela em pedacinho primeiro?
Tô coa impressão de que já somos uma banda póstuma, Big Bró!
É, tá fo... — Ei! Que é aquilo?!
Putz, que avião! Digo muito prazer...
Prazer... muuito!
Que é isso? A Chipsy naquela enrascada e Billie Joy e Big Bró entrando numas com a agente Hadaly? Tô com a impressão que o próximo capítulo não vai ser recomendável pra menores... Até lá!

imagem simulada do próprio jogo

Responda depressa: qual é o único videogame portátil que tem 4096 cores, joga os maiores sucessos do Mega Drive e do Master System e funciona até no escuro?

cartuchos vendidos separadamente

Resposta rápida: Game Gear. Game Gear está aqui, com a sua famosa tela de cristal líquido, cores sensacionais e definição de imagem surpreendente. Game Gear não tem limites: funciona até no escuro, tem cabo adaptador para tomada comum* e para isqueiro de automóvel* e pode ser ligado a outro Game Gear*, para aumentar ainda mais a emoção. Game Gear só podia ser coisa da Tec Toy.

*acessórios opcionais

GAME GEAR

OS QUEBRA-CABEÇAS DOS AVENTUREIROS

A ONDA MUNDIAL DE ROLE PLAYING GAMES ESTOURA NA NOSSA PRAIA

Nem demorou: a mais nova onda que sacode os consoles japoneses e norte-americanos já está na tua praia. Lá eles são chamados de Role Playing Games (RPG). Aqui respondem pelo nome de jogos de aventura.

Nesse tipo de game você é o condutor de uma epopéia que reúne atrações de vários tipos. Vencer exige frieza para matar, cérebro para raciocinar e reflexos para fugir (leia o box sobre as modalidades de jogos).

A encrenca pode se passar na atmosfera mágica da Idade Média, no frio de uma galáxia esquecida, ou nas sombras de uma trama "noir". Não importa. O que conta é que você vai ter que usar tudo o que aprendeu nos outros games para conseguir sair de um RPG.

Sem brincadeira, eles vão te prender por dias ou até meses! Duvida? Fique sabendo que um corretor desavisado da Bolsa de Nova York comprou um desses e deixou de trabalhar por um mês. Só voltou quando decifrou a charada daquele "inofensivo joguinho". Dá pra chamar isso de vício, ou não?

Os RPGs sempre têm um enigma, um nó fundamental a ser resolvido. Mais do que em qualquer outro jogo, você age assumindo o papel de um personagem. Príncipe ou herói das estrelas, isso vai te trazer vantagem bem como limitações.

O problema é teu. As pistas estão

AS DIFERENTES CATEGORIAS DE JOGOS		
TIPO	**O QUE FAZ O JOGADOR**	**EXEMPLOS DE JOGOS**
AVENTURA	Acumula informações dentro de um contexto (enredo) geral através da interação com o ambiente e outros personagens. Demora.	Sword of Vermillion, Faery Tales, Might and Magic, Phantasy Star.
ESTRATÉGIA	Fornece informações ao console e as monitora para atingir um objetivo predeterminado. A ação é controlada pelo console.	Populous, Herzog, Zwei.
AÇÃO	Luta contra inimigos diversos. Avança-se no sentido horizontal da tela (da esquerda para a direita e vice-versa). O jogador controla ativamente seu herói.	Shinobi, Batman, Alex Kidd, Castle of Illusion.
TIRO	Abate inimigos com disparos. A ação se desenvolve vertical ou frontalmente.	Hell Fire, Truxton, Space Invaders, Astro Warrior.
DIREÇÃO	Controla a direção de um veículo.	GP Monaco, Grand Prix RC, Out Run, Hang On.
ESPORTE	Movimenta um atleta ou time contra outro(s).	Superfutebol, Hóquei, James Buster Douglas, Knockout Boxing.
HÍBRIDOS	O jogador é obrigado a enfrentar dois ou mais tipos de jogos.	Star Control (estratégia com tiro), Choplifter (tiro e ação).

espalhadas por vários ambientes. Você vai de uma tela para outra em busca de informações ou armas, percebe que a dica estava na anterior, volta, passa para a próxima, luta com monstros e grava o jogo para continuar no dia seguinte.

Uma coisa aumenta muito o sabor da história: não existe uma estratégia única para se chegar ao objetivo de um jogo de aventura. É bom conhecer todas as rotas possíveis, pois dependendo da escolha a saída pode surgir mais rápido, ou não.

Além disso, ao longo do caminho você interage com os perso-

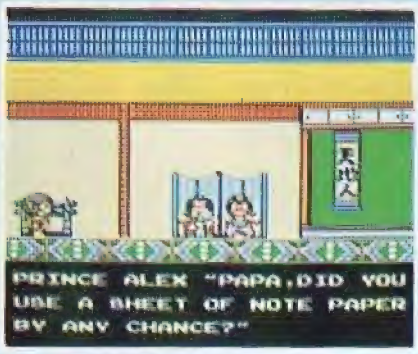
ULTIMA IV

Você foi escolhido para livrar Britânia do mal de uma vez por todas. O amuleto que lhe foi enviado é "Ankh", símbolo da Vida e da Ressurreição. Somente quem o possui pode se lançar na Missão de Avatar.

Seu objetivo é simples: conquistar O Abismo e ler o Código da Sabedoria Imensa.

A perseguição deste objetivo provavelmente será a tarefa mais difícil que você empreenderá em toda a sua vida.

FICHA TÉCNICA
Jogo: *Ultima IV*
Console: *Master System*
Nº de jogadores: *1*



ALEX KIDD IN HIGH-TECH WORLD

Alex Kidd, apelidado de herói, almofadinha, ou garotinho orelhudo é também o príncipe herdeiro do planeta Redactian.

Ele tem um bom e velho amigo, Paul, quase sempre bem safado.

Os dois estão a fim de conhecer um novo e fantástico fliperama (High-Tech World) que fica logo depois da floresta, fora da cidade. Paul lhe falou alguma coisa a respeito de um mapa com todas as indicações de como chegar lá. Infelizmente o mapa foi rasgado em oito pedaços, escondidos em diferentes locais do castelo.

Advinhe quem fez isso? Paul.

Alex deve encontrar os pedaços do mapa, atravessar a floresta, encontrar um passe de viagens e atravessar a cidade até os fliperamas, antes que fechem às 17:00h. Já são 9:00h.

FICHA TÉCNICA
Jogo: ***Alex Kidd in High-Tech World***
Nº de jogadores: ***1***

nagens que aparecem na tela (faz perguntas, dá porrada etc.)

É muito freqüente uma valiosa indicação ser passada por um bocó qualquer, ou estar escondida num canto que normalmente ninguém daria a menor bola.

Antes de se colocar frente a frente com o desafio, não dá para imaginar quão complicado pode ser descobrir como salvar o mundo do demônio, onde estão os anéis de um rei ou quem matou uma secretária.

Para se ter uma idéia do tamanho das tramas, lembre que os fabricantes publicam pequenos livros com toques para te ajudar a sair do atoleiro. Essas brochuras chegam a ser maiores que as instruções que acompanham os cartuchos. Não resolvem o jogo, mas evitam uma cacetada de problemas...

O Know-how para escrever esse tipo de jogo já era dominado pelos programadores há algum tempo. Talvez você tenha até topado com um desses games de aventura em versão para computadores do tipo PC (um dos mais famosos é o Leisure Lasure).

A novidade é que agora os téc-

INAUGURAÇÃO DA LOJA
GAME BOYS
Av. Nhambiquaras, 1657 - Loja 5
Tel.: 581 5879
LOCAÇÃO EXCLUSIVA DE GAMES
Nintendo
Mega Drive
Phanton
Dynavision
180 TÍTULOS

GOLVELLIUS

Cuidado! Você está prestes a entrar em um mundo dominado pelos demônios. em Golvellius, eles tomaram conta de quase tudo: do vale da Bgua e da vida das criaturas da terra, água e ar.

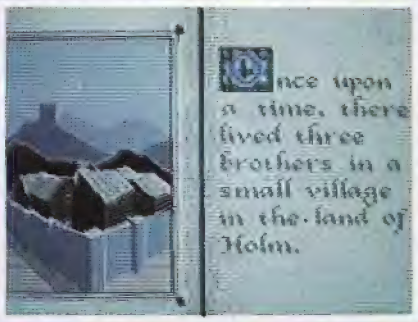
Sobrou muito pouco espaço para tuas manobras. É vencer ou vencer. Fora que o ambiente não será dos mais amistosos. Cemitérios, cavernas e desertos estarão pelo caminho.

Vão ser muitas telas, muitas fases que trazem não só mistérios impensáveis, mas também dificuldades crescentes. Boa sorte.

FICHA TÉCNICA
Jogo: *Golvellius*
Console: *Master System*
Nº de jogadores: *1*

nicos conseguiram enfiar a sofisticação desses jogos na goela daqueles cartuchos tão conhecidos de nós todos. Um dos primeiros, lançado há uns quatro anos nos EUA, foi Phantasy Star para Master System e Genesis (Mega Drive). Logo se tornou um jogo "cult", inspirando uma legião de fanáticos e mais duas versões: Phantasy Star II e III, estes para Mega Drive apenas. Na mesma época, saía Sword of Vermillion, consagrando os Role Playing Games de uma vez entre os americanos.

Fora os fanáticos com fácil acesso a cartuchos estrangeiros, no Brasil a história é diferente. A onda



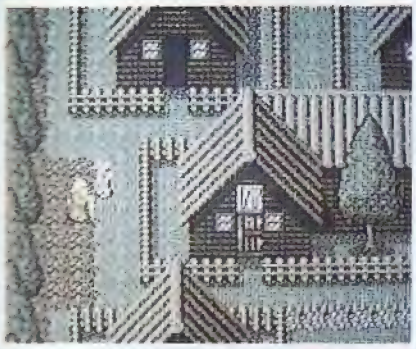
MIGHT & MAGIC

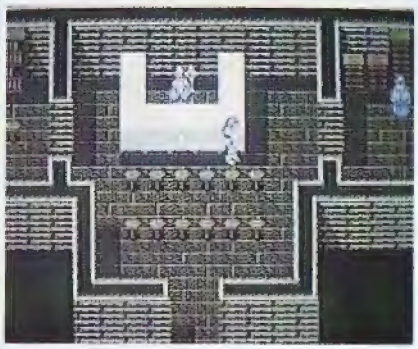
No Might & Magic você vai partir com um objetivo nebuloso. De cara, você é convocado a reunir um grupo de heróis para guiá-los através de algumas aventuras. Essas experiências vão torná-los mais sábios e fortes — requisitos indispensáveis para a solução do enigma fundamental.

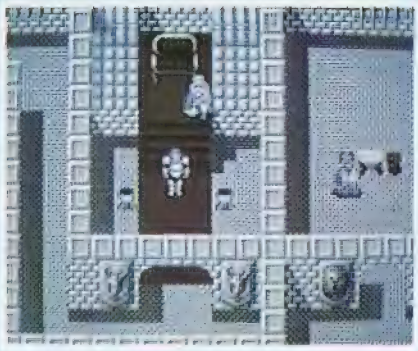
O aspecto mais original deste jogo é que você inventa seus próprios personagens. De cara, você combina sete características diferentes, salientando umas e diminuindo a importância de outras. São: força, inteligência, personalidade, resistência, velocidade, precisão e sorte. A escolha da classe social vai alterar sutilmente as características escolhidas. Existem oito: cavaleiro, padre, etc. Sexo e "raça" (duende, trasgo, anão, etc.) ainda fazem parte deste coquetel curioso.

Um superlançamento americano da Electronic Arts.

Console:
FICHA TÉCNICA
Jogo: *Might & Magic*
Console: *Mega Drive*
Nº de jogadores: *1*







SWORD OF VERMILLION

Tsarkon, o demoníaco rei de Cartahena, invadiu Excalabria — nosso próspero reino. Até então, nossa gente pacífica vivia muito bem, trabalhando os campos férteis que nos circundam.

O rei Erik percebeu que não poderia conter as hordas alucinadas que abordavam seu castelo. Só lhe restou ordenar que Blade — o cavaleiro mais intrépido de Excalabria — fugisse, levando o pequeno príncipe para um lugar seguro.

Blade partiu. Após uma longa jornada, se instalou em Wyclif. Nessa longínqua vila o príncipe cresceu sem saber de sua herança real. Com o passar do tempo, foi se tornando um forte e habilidoso guerreiro.

Hoje, 18 anos depois, Blade está às portas da morte. Antes do último suspiro, chama seu filho adotivo e lhe conta toda a verdade. Pede que ele parta imediatamente em busca de Tsarkon, para vingr a morte do rei e desmantelar o império das trevas.

FICHA TÉCNICA
Jogo: *Sword of Vermillion*
Console: *Mega Drive*
Nº de jogadores: *1*

está quebrando na nossa praia tudo de uma vez.

Até agora não existia nenhum jogo de aventura para Master ou Mega no mercado nacional. Certa de que esta onda pega, a Tec Toy está lançando seis jogos de aventura de uma só vez para System: Lord of the Sword, Golvellius, Ultima IV, Danan, Alex Kidd in High-Tech Word, além de Phantasy Star. É um bom começo.

Faltam agora jogos de aventura para Mega. Os estrangeiros podem ser encontrados nas melhores locadoras. Mas como demoram muito terminar, alugá-los acaba saindo muito caro.

Este cara não faz parte do jogo.

LORD OF THE SWORD

Quatro criaturas maléficas assassinaram o rei e sua família no reino de Baljinya. O espírito de seu líder ressuscitado tomará posse da coroa, e o reino sofrerá nas trevas até o fim dos tempos.

O conselho de anciãos determinou que um novo rei deverá ser empossado.

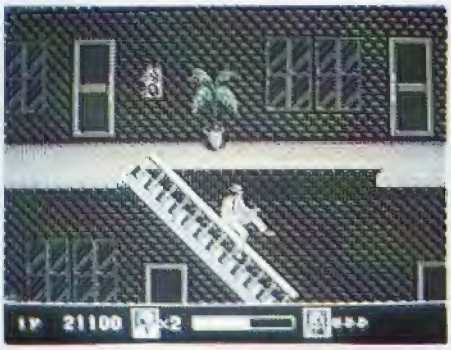
Decidiram que ocupará o trono aquele que cumprir três tarefas: 1) achar a árvore de Marill; 2) vencer Goblin de Balala Valley e 3) destruir o ídolo de pedra.

FICHA TÉCNICA
Jogo: *Lord of the Sword*
Console: *Master System*
Nº de jogadores: *1*

ROLA LÁ FORA

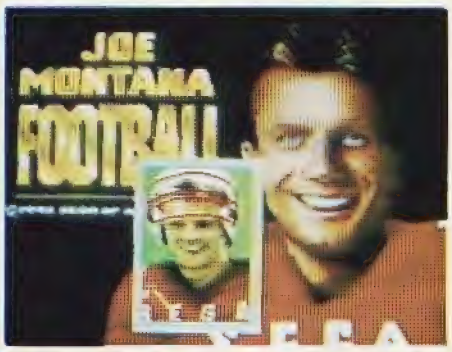
NOSSO CORRESPONDENTE DÁ AS ÚLTIMAS DA GALÁXIA

OS ASTROS INVENTAM SEUS PRÓPRIOS JOGOS



Parece mentira, mas não é: os grandes astros dos videogames participam pra valer na hora de elaborar os jogos. A própria idéia de fazer o jogo Moonwalker, por exemplo, partiu de ninguém menos que Michael Jackson. Chegado num Joystick, Jackson procurou a Sega of America para perguntar se a empresa teria interesse em fazer um jogo com ele como personagem. A Sega, que não é boba nem nada, demorou aproximados 0,007 segundo para dizer sim, que tinha interesse sim. Jackson também participou da elaboração do jogo, criticando diferentes fases e perguntando sempre: Is it fun? (É divertido?). No fim ele deu seu selo de qualidade com a frase: "vocês sacaram os meus movimentos".

ASTROS II



Algo parecido aconteceu com Joe Montana (um Zico, digamos, do futebol americano) quando a Sega elaborou Joe Montana Football. Os autores do jogo chamavam continuamente o craque para fazer sempre a mesma pergunta: "Is it realistic?" Joe deu seus toques, e no fim deu no que deu: jogo do ano.

MASTER II AMERICANO

Olha só o novo visual do Master System II da Sega of America! Ficou mais bonito que o Mega!

BIG BALLISTIC BITS

A entrada da Accolade com tudo no mercado de Mega, com o novo nome de Ballistic, já não era pouco. Mas, meu, os caras resolveram adrenalizar, tipo animalização mesmo. Contrataram Boris Vallejo, um ilustrador de ficção científica famoso, para fazer as embalagens. Agora, além de serem alguns dos melhores lançamentos por dentro são os mais bonitos por fora também.

GRINGO GAMES

Outro novo produtor de jogos na praça americana, por incrível que possa parecer, é a própria Sega. Até o ano passado, a Sega of America não produzia seus próprios jogos — lançava os que vinham do Japão. Mas os japoneses não conseguiam entender algumas das peculiaridades mais peculiares dos gringos, suficientemente bem, para elaborar um jogo sobre o assunto. Do tipo: football americano, ou jogos em cima daqueles filmes bem made in the USA. A Sega americana deu tão certo que este ano as Segas dos EUA e do Japão devem dividir a produção de jogos 50/50%.

É BOM DEMAIS!

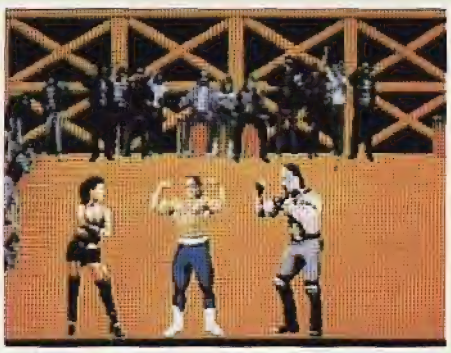
Tão rolando por aí uns mega boatos sobre uns mega jogos que vêm aí para... é isso mesmo... Mega Drive. Vamos começar do começo. Vem coisa boa: The Flintstones, Ninja Warriors, Indiana Jones III e IV (sim, para Mega Drive), Esquadrão Classe A, Judge Dredd, Corporation, Supremacy e Saint Sword. É pouco? Que tal: Back to the Future III, Alien III, Monty Python, Strider 2(!!!) e nada mais nada menos que O Poderoso Chefão! Sim, o videogame. Ou você tá pensando que isto aqui é revista de cinema?!

O Poderoso Chelão *em video game!*

FIQUE RICO E FAMOSO

Invente um jogo de sucesso. A mesma Sega of America aceita sugestões de terceiros, mesmo não sendo Michael Jackson. Mas avisa: qualquer sugestão precisa ser muito bem elaborada. Não adianta mandar um recado do tipo: que tal um jogo sobre dinossauros.
O endereço é:
Sega of America
573 Forbes Blvd. South San Francisco, CA 94080.

PIT FIGHTER É NOSSO!



Já disseram que o genial arcade Pit Fighter vai sair para Turbografix, para isso, para aquilo. É mentira. MENTIRA. **MENTIRA!** Pit Fighter vai sair para Mega Drive (Genesis) em novembro nos States. E não se fala mais nisso!

PARA
ANUNCIAR
NA
SUPERGAME

DISQUE:
São Paulo
815-8055
(ramal 204)

Outras Praças:

RIO DE JANEIRO:
580-7177, 580-8881
BRASÍLIA:
225-8134, 225-8141
BELO HORIZONTE:
201-3927
CURITIBA:
222-8007
SALVADOR:
321-8500, 242-6273
RECIFE:
222-4162, 222-0144

ASSINATURAS
212-9800

CAMPEONATO

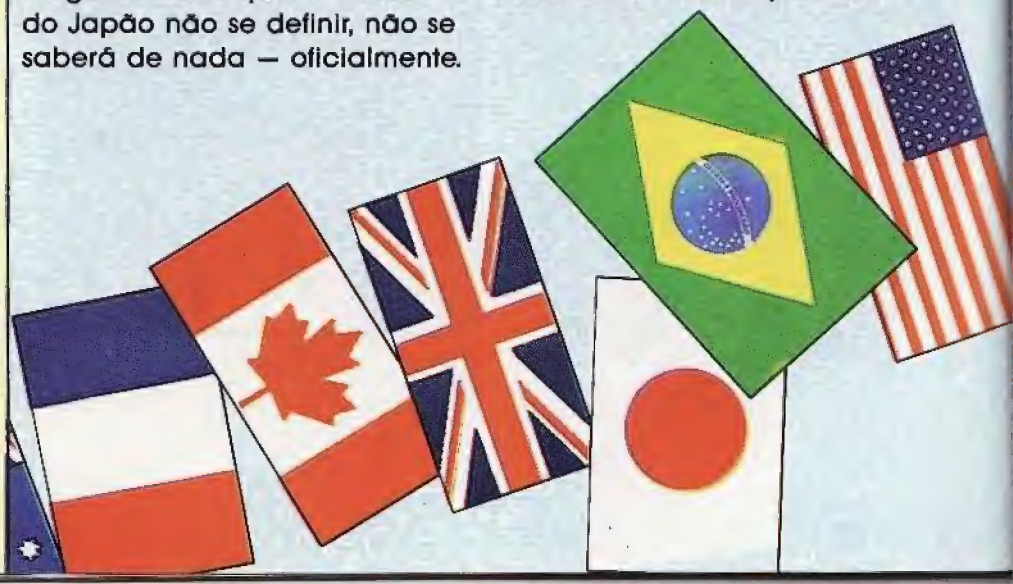
SEGA PENSA EM ADIAR A FINAL

ELIMINATÓRIA BRASILEIRA DEVE SER NO GUARUJÁ

Guarujá. É lá que a Tec Toy está pensando em fazer as partidas eliminatórias que determinarão os atletas que vão representar o Brasil no primeiro campeonato mundial de video game. Não é oficial. Tudo não passa de boatos, por enquanto. Mas a reportagem da SG conseguiu apurar pelo menos algumas histórias.

A SEGA do Japão está pensando em adiar a final do campeonato, originalmente marcada para janeiro de 1992, porque teme que as Olimpíadas de Inverno — que vão ocorrer na França na mesma época — ofusquem o brilho do seu megaevento. Enquanto a SEGA do Japão não se definir, não se saberá de nada — oficialmente.

Corre por aí, no entanto, que a primeira fase eliminatória para jogadores brasileiros deverá ser feita com fotos de tela. Provavelmente, vão valer dez jogos de Mega e vinte de Master, mas não se sabe quais ainda. Os vencedores desta fase deverão ser convocados ao Guarujá (no litoral sul de São Paulo) para disputar as eliminatórias ao vivo, com equipamentos e cartuchos da Tec Toy. Não se sabe, ainda, se vão valer os mesmos jogos nesta fase — ou se todo o mundo terá de jogar um lançamento desconhecido, como fez a SEGA of America no campeonato americano do ano passado.



MÚSICA PARA SEUS OLHOS

O NOVO MEGA-CD-ROM É AINDA MAIS QUENTE DO QUE SE PENSAVA

POR ERNESTO SONORO

Esta vez a turma da SEGA do Japão caprichou legal. Segundo todos os relatos, o SEGA CD-ROM superou até as expectativas mais otimistas. Não vai ser nem um pouco barato, mas vai ser bom — mesmo. Com uma boa TV e duas belas caixas de som, será como se tivesse um arcade em sua casa.

Mas do que se trata... exatamente? O CD-ROM é um Compact Disc Player adaptado para jogos de video game da geração "4.5" e é acoplado ao Mega Drive. Os jogos não serão mais em formato de cartuchos e, sim, Compact Discs. A grande vantagem disso é que um Compact Disc tem capacidade de armazenar quase ***400 vezes*** a quantidade de informações contidas no cartucho de maior capacidade, lançado até agora para Mega (Star Control, com 12 megabit)! Na prática, isso traduz jogos muito mais detalhados e bonitos, mais reais e complexos, com um potencial de duração maior (preparem-se para chegar na 200ª fase).

6 Megabit de RAM

Como se tudo isso não bastasse, a SEGA colocou surpreendentes 6 megabit de memória RAM no CD-ROM, o suficiente para divertir os programadores de jogos durante um bom tempinho. Isto para não falar do som e dos efeitos sonoros, que terão a mesma qualidade de

um CD. Aliás, quando não estiver jogando, você pode curtir seu CD favorito de Vivaldi ou dos Dead Kennedy's numa boa. Para garantir um som perfeito mesmo, a SEGA instalou a mesma fonte estéreo de oito canais das suas máquinas de arcade.

As "Internas"

O resto, como se sabe, é capacidade de processamento. É o que não falta nesta gostosura. A SEGA colocou um processador MC 68000, ainda mais rápido que o do Mega Drive. Este processador complementa e trabalha em conjunto com o do Mega Drive, permitindo truques como "scaling" (um efeito de zoom) e "rotation" (gira objetos da tela em até 360 graus). Com isso, a

Ficha Técnica CD-ROM	
Processador	***MC 68000***
Velocidade/ Relógio	***12.5 MHz***
RAM	***6 Megabit***
ROM	***1 Megabit bios***
Áudio	***8 canais PCM***

SEGA conseguiu acabar com uma das principais vantagens do Superfamicom (Nintendo), oferecendo os mesmos recursos.

Jogos Mil

O CD-ROM já está saindo no Japão junto com alguns jogos. Mas logo, logo vem muito mais: 27 empresas diferentes já estão trabalhando em jogos para o novo sistema. O CD-ROM deverá chegar nos EUA no segundo trimestre de 92. Quando vai pintar no Brasil, ainda é uma incógnita. Se valer o exemplo de Game Gear, o lançamento nacional será quase simultâneo com o americano. O problema é que os altos impostos de importação no Brasil poderão levar o preço para três vezes o preço japonês, que deverá ser de US$ 370.

AGORA, SEUS INIMIGOS ESTÃO

PRODUTOS IMPORTADOS

ASA

Seu desenho revolucionário é de deixar qualquer um de boca aberta. Inclusive seus inimigos, e aí você aproveita e acaba com eles com o autofire.

Esse aqui parece um comando de avião: tem botões na própria empunhadura e possui ventosas para fixação em superfícies lisas. Ideal para mandar tudo pelos ares.

MANCHE

JOYSTICKS PARA O MASTER SYSTEM: MAIS GOSTOSO DE JOGAR, MAIS FÁCIL DE GANHAR.

Preparar, apontar, fogo: chegaram os novos Joysticks para o Master System. Eles melhoram seu desempenho, porque dão mais liberdade de ação e movimento. Assim você destrói seus inimigos com muito mais conforto, e faz manobras ainda mais radicais. Acerte sua pontaria e escolha o que melhor se adapta a você. Depois de errar o alvo, não adianta falar palavrão.

Tem alavanca de comando de alta precisão e ventosas para fixação em superfícies lisas. Só não é igual a um fliperama porque você joga quantas vezes quiser.

ARCADE

CONTROLE REMOTO SEM FIO

Chegue mais perto: ele funciona por meio de raios infra-vermelhos e permite total liberdade de movimentos a uma distância de até 5 metros. Você destrói seus inimigos sem fio sem dó nem piedade.

TEC TOY

A gente sempre acerta no alvo.

SUPERJOGOS

Os títulos nacionais mais badalados da temporada

Oba! Vem aí o bravo Asterix

A Tec Toy está prometendo uma lista e tanto de títulos nacionais a serem lançados até o final do ano. A próxima data ideal para você dar aquela mordida legal em casa tá chegando aí. É, acertou. O Dia da Criança. Aquela descoladinha manera que faz você encarar a data numa boa. Mesmo com alguns aninhos a mais sobrando no pedaço.

Bem, para o Dia da Criança, estão prometendo: Gain Ground e Dynamite Duke, da Sega e ainda Phelius e Burning Force, da Namco, todos para o Mega Drive.

Até o final do ano, daí você aproveita pra morder na Natal, a promessa é o lançamento do jogo Asterix in Egypt, da Sega para o Master System.

O famoso baxinho em Master System!

Baseado no genial quadrinho de Uderzo & Goscinny, o jogo reproduz todos os detalhes da simpática aldeia gaulesa que resiste à dominação romana.

O jogo começa com Asterix tomando uma dose da poção mágica do druida. A cada fase você pode escolher se vai continuar jogando com Asterix ou com Obelix. Os inimigos são romanos escondidos por toda a parte. Os obstáculos podem ser javalis, menires, troncos de árvores ocos que atiram maçãs, tachos que escondem chaves e o cãozinho penteiho Idefix.

FICHA TÉCNICA
Jogo: ***Asterix in Egypt***
Console: ***Master System***
Dificuldade: ***Moleza***
Nº de jogadores: ***1 ou 2***

Como? Você não está entendendo nada? Então, peça a seu pai pra mostrar as histórias de Asterix pra você e vá treinando.

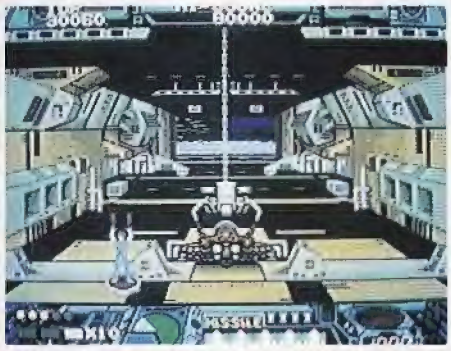
BURNING FORCE

ECOLOGIA E MUITOS TIROS!

FICHA TÉCNICA
Jogo: *Burning Force*
Console: *Mega Drive*
Dificuldade: *Radical*
Nº de jogadores: *1*

Uma poderosa organização terrorista, conhecida apenas como N.A.C., com forças espalhadas por todo o mundo, criou um terrível emissor laser: o "EL". Ele é capaz de destruir por inteiro a camada de ozônio do planeta.

Estamos em 1999, e as forças de defesa dos países que lutam contra a N.A.C. não têm mais condições de enfrentar o exército terrorista. As esperanças foram depositadas nesta que parece ser a última missão: o Freedom Fighter. Trata-se de um caça veloz e bem armado, sem vínculos com nenhum país, e terá de ser pilotado por alguém corajoso e astuto.



DYNAMITE DUKE

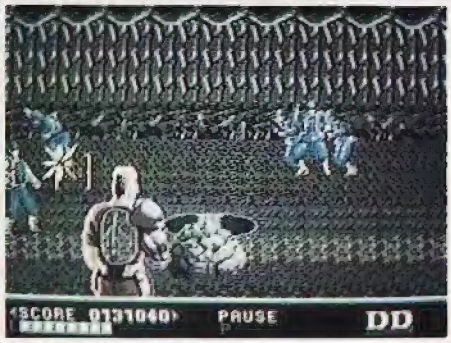
CONTRA OS TERRÍVEIS MUTANTES DO DR. ASHE!

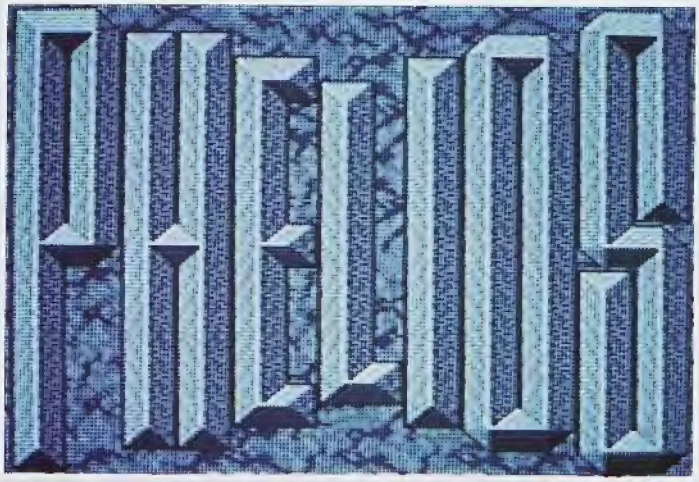
Por volta de 2091, a deterioração da camada de ozônio estava queimando as pessoas vivas. Os homens criaram uma raça de mutantes para suportar o terrível aumento da temperatura na Terra. Mas eles estão ameaçando apoderar-se do que restou do planeta, liderados pelo cientista Dr. Ashe.

O único herói que pode acabar com as intenções do malvado Dr. Ashe é Dynamite Duke. Guerreiro que tem um braço biônico, chutes, murros mortais e fogo capazes de liquidar com o exército de mutantes.

Você deve guiá-lo até as bases do exército em Rantan para combater no confronto final com o Dr. Ashe.

FICHA TÉCNICA
Jogo: *Dynamite Duke*
Console: *Mega Drive*
Dificuldade: *Moleza*
Nº de jogadores: *1*



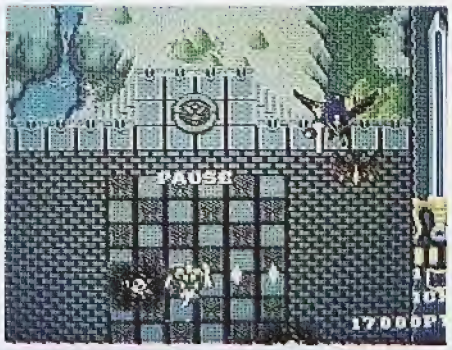


MONSTRO COMBATE ENTRE OS DEUSES!

FICHA TÉCNICA
Jogo: *Phelius*
Console: *Mega Drive*
Dificuldade: *Moderada*
Nº de jogadores: *1*

Guerra entre os deuses. Apolo, o deus do Sol, vai mover a Terra, os céus e o mundo subterrâneo para resgatar Ártemis, a deusa da Lua. Ela foi raptada por Typhon, terrível ditador da escuridão. Não sabemos quanto tempo poderá resistir. Galopando seu cavalo alado, Pégasos, Apolo parte em busca de Ártemis, empunhando sua espada de luz.

São sete fases de combate em mundos infestados de monstros. Conquiste poderes especiais e fique mais forte para enfrentar Typhon e salvar Ártemis.



ÓTIMO EM 8, É MELHOR AINDA EM 16 BIT!

FICHA TÉCNICA
Jogo: *Gain Ground*
Console: *Mega Drive*
Dificuldade: *Moderada*
Nº de jogadores: *1 ou 2*

Gain Ground era uma competição entre homens e andróides, numa época distante da nossa. Os homens, hábeis lutadores, tinham o objetivo de encontrar a saída de um labirinto cheio de andróides perigosos.

Um dia, na hora da competição começar, e com o estádio lotado, aconteceu o inesperado. O Computador Central que controlava os andróides entrou em pane ameaçando inocentes.

Os três lutadores de Gain Ground se uniram para atravessar o labirinto e destruir o Computador Central. Eles precisam de toda a ajuda possível.

PODIUM

COMPARE OS RECORDES BRASILEIROS COM OS DO PRIMEIRO MUNDO

RECORDE SUPERGAME

Se você conseguiu um score daqueles, tire uma foto da tela e mande pro CHEFE.

E-Swat 333.800
Marcel M. Campos
São Paulo, SP

FANTASY ZONE II
99.663.700
Allan Hiramatsu Azevedo

AZTEC ADVENTURE
3.511.500
Marcos Roberto Peripato

AFTER BURNER
16.018.800
Rogerio Hitoshi Aizawa

ALTERED BEAST
479.400
Neemias Pereira dos Santos

RECORDES DO MASTER CLUBE DESTE MÊS

Alex Kidd M.W. **3.000.000**
Alex Kidd L.S. **653.500**
Alex Kidd S.W. **999.900**
Assault City **2.663.000**
Astro Warrior **999.900**
Battle Out Run **130.150**
Black Belt **9.999.900**
Blade Eagle 3D **260.300**
Castle of Illusion **999.990**
Choplifter **9.999.900**
Cloud Master **2.411.800**
Dead Angle **9.999.990**
Double Dragon **9.999.990**
Dynamite Dux **9.942.390**
E-Swat **333.600**
Fantasy Zone The Maze **536.850**
Galaxy Force **456.600**
Gangster Town **4.011.200**
Global Defense **1.124.200**
Golden Axe **267**
Hang On **9.999.870**
Kenseiden **5.014.600**
Maze Hunter 3D **703.000**
Missile Defense 3D **820.000**
Moonwalker **999.990**
Marksman Shooting **999.700**
Out Run **56.162.620**
Out Run 3D **46.383.210**
Paper Boy **115.820**
Poseidon Wars 3D **208.244**
Pro Wrestling **9.999.900**
Rambo III **97.850**
RC Grand Prix **$1.959**
Rescue Mission **2.504.000**
R. Type **1.232.300**
Safari Hunt **1.735.300**
Shapes and Columns **2.126.100**
Shinobi **8.733.400**
Shooting G. **999.100**
Space Harrier 3D **33.954.960**
Super Cross **4'04"41**
Thunder Blade **2.759.000**
Trap Shooting **999.600**
Vigilante **99.900**
Wanted **270.300**
Wonder Boy **1.099.990**
World Grand Prix **0.21"**
Zaxxon 3D **292.100**
Zillion II **9.999.990**

RECORDES INGLESES

R. Type 1.160.400
Super Monaco 7º Grand Prix

Castle of Illusion 247.800
Atomic Robokid 338.100
Shadow Dancer 1.605.200
Strider 495.500

RECORDES AMERICANOS

Black Belt 9.971.700
Choplifter 3.327.20
Cloud Master 502.700
Kenseiden 999.900
R. Type 1.159.300
Vigilante 70.200
Hang On 4.125.08

Castle of Illusion 136.000
Moonwalker 569.000
Shadow Dancer 1.227.100
Strider 134.250
Altered Beast 10.455.400

Grande variedade de jogos saindo do forno na terra de Tio Sam

Tem de tudo saindo aos montes nos States. Chega a ser um pouco demais para quem, como o velho e bom Chefe, mamou naqueles antiquados arcades do tipo Ms. Pac-Man e Space Invaders. É jogo de tiro, de aventura, de ação, role playing, uns esportes meio esquisitos... Mas deixe o chatinho em paz, e vamos ao que interessa. Este mês tem desde Star Control, um jogo de estratégia misturado com tiro para nerds até Toe Jam & Earl, um baratão de engraçado. Tem ainda Celtics & Lakers, um quase clássico de basquete. E para old timers, como o Chefe, a nova versão do saudoso Space Invaders.

FICHA TÉCNICA
Jogo: *Star Control*
Console: *Mega*
Dificuldade: *Programável*
Nº de jogadores: *1 ou 2*

Star Control é um jogo de 12 mega de memória, o que possibilita grande variedade na escolha das maneiras de jogá-lo. Tudo gira em torno da colonização e dominação do espaço. Pode parecer tolo num primeiro momento, mas não é. De um lado, é um jogo de estratégia, de outro, um jogo de tiro muito sofisticado. Você deve optar se quer estratégia, ou somente a parte de tiro. Caso queira ir logo ao combate, deixe o computador fazendo estratégia pra você e fique apenas olhando (pra aprender) e entre depois na fase dos tiros ou vice-versa. Na fase de estratégias você toma uma série de decisões do tipo: a exploração com fins econômicos de estações espaciais, ou a colonização do espaço. A partir de suas estratégias, você pode conseguir ou não os recursos necessários para aumentar sua frota de naves espaciais. Cedo ou tarde (pode demorar) você acaba confrontando-se com o inimigo. Pra não dançar, você tem de conhecer bem as características de cada nave. É aqui que o jogo pode parecer chato porque você é atingido sem a menor chance. Mas não desista, é um dos jogos de tiro mais sutis de todos os tempos.

Graficamente, Star Control tem seus momentos, embora não se compare com jogos como Sonic ou Altered Beast. O som divide as opiniões. Para alguns, é pobre. Para outros, é exótico e um tanto quanto Zen.

O desenrolar dos acontecimentos é lento quando se sabe jogar. combates também, já que o jogador sábio vai passar um bom tempo fugindo.

Trata-se, enfim, de um jogo para adultos e crianças bem expertas. O desafio é enorme e dificilmente você vai esgotar este cartucho.

SPACE INVADERS

Space Invaders já é um jogo clássico. Começou como "pocket game", depois iniciou a febre de fliperama na virada da década de 80, e mais tarde foi sucesso no console de 2ª geração da Atari. Agora foi adaptado para Mega Drive e lançado nos States. O enredo é clássico: fileiras de alienígenas estão chegando, e você tem de acertá-los pra que não invadam a parte de baixo da tela. O novo programa foi bem desenhado e conta com armas diferentes: cápsula que desce do espaço e paralisa os invasores durante 10 segundos, raio de longo espectro (quanto mais você aperta, mais longe vai), e na fase da Lua, há uma cratera que impede você de atirar em linha reta, fazendo o jogo ficar superemocionante. Atenção: não confunda a Atari Co. (a fábrica) com o console de 2ª geração. A empresa é bem maior e foi pioneira nos arcades de fliper.

FICHA TÉCNICA
Jogo: *Space Invaders*
Console: *Mega*
Dificuldade: *Radical*
Nº de jogadores: *1*

TOE JAM & EARL

Toe Jam & Earl são alienígenas do planeta Funkatron caídos na Terra graças a uma manobra desastrada de Earl. Felizmente pra nós, eles aterrissam nos States como o mais divertido video game do final deste século. Pra poder voltar a curtir a galáxia, eles devem reunir os pedaços da nave, que ficou destroçada. Enquanto isso, vão se divertindo como podem: dançando rap e funk e comendo frituras deliciosas, que dão o maior "speed" neles. Soltam sonoros arrotos, dormem na tela, são flechados pelo cupido e ficam gamados por dançarinas havaianas. São vinte fases, e você pode escolher se joga com Toe Jam, Earl, ou com os dois.

FICHA TÉCNICA
Jogo: *Toe Jam & Earl*
Console: *Mega*
Dificuldade: *Moderada*
Nº de jogadores: *1 ou 2*

N.B.C. Celtics X L.A. Lakers não é exatamente uma novidade, mas é um jogo de esportes que faz cada vez mais sucesso lá fora. O jogo é tão real que o treinador vibra com os seus acertos e torce o nariz pra suas bolas fora. Você fica naquela emoção ao arremessar a bola do outro lado do campo nos 3 segundos finais da partida. Mas o árbitro é super-rigoroso e didático, aplita e explica qual foi a sua mancada.

FICHA TÉCNICA
Jogo: ***N.B.A. Celtics X L.A. Lakers***
Console: ***Mega***
Dificuldade: ***Programável***
Nº de jogadores: ***1 ou 2***

Chamonix

CHAMONIX GAMES

34 S.E. 2ND AVE-SUITE 210 - DOWNTOWN PHONE: (305) 372-0087/FAX: (305) 372-0031
MIAMI - FLORIDA - ZIPE CODE 33131

Vendas de aparelhos e fitas originais para NINTENDO, GENESIS, SUPER FAMICOM, SUPER NINTENDO (NES), GAME BOY, MASTER SYSTEM II, GAME GEAR, NEO GEO, LYNX , TURBO GRAFX, PC ENGINE, AMIGA e outros.
Se você quer abrir uma locadora ou incluir games , consulte-nos, pois temos os melhores preços de fitas e aparelhos.

SUPER NINTENDO
MEGA DRIVE
NEO GEO
PC Engine
GAME GEAR
SEGA GENESIS
Nintendo
OFFICIAL GAME BOY VIDEO LINK GAME PAK

ATENDEMOS SÓ LOCADORAS E LOJAS.
IMPORTAÇÃO PRÓPRIA.
VENDAS SÓ POR ATACADO.

Temos todos os lançamentos e os melhores preços. Agora em Miami, uma loja especializada em games . Visite-nos.
DESPACHAMOS PARA TODO O BRASIL VIA SEDEX
CONTATOS NO BRASIL:
FONES: (011) 458-5122/66-3318 FAX: (011) 458-5565
SOMOS PIONEIROS EM GAMES

O DR. KI SAB

O QUE VOCÊ NÃO SOUBER, O DR. SABE!

Queria saber por que nas fitas do Mega Drive como E-SWAT, THUNDER FORCE II e BATMAN a tela de apresentação aparece borrada.
Anderson Luís de Farias Soares,
Natal, RN

R: *Espero que tenha lido a SG nº 2 (Pau nos Piratas). Caso contrário, informamos que você tem em mãos legítimos cartuchos piratas.*

O Rapid Fire pode ser usado no Mega?
Quais são os nove jogos que alimentam o SEGA CD-ROM no Japão?
Vinícius M. de Andrade,
Pelotas, RS

O Dr. Ki Sab responde:
Pode ser usado sem problemas, mas o melhor é um joystick com turbo individual.
Os jogos são um supersegredo industrial, mas nós já descobrimos alguns: NOSTALGIA (de mistério), HEXAGON TYPE (de tiro), um RPG ainda sem nome e SUPER MONACO GP II com quase todas as telas digitalizadas.

Os jogos de fliperama são os mesmos do Master e Mega ?
O Brasil só importa cartuchos?
Vanderlei da Silva Cardozo,
Taquaritinga, SP

R: *Não são iguais porque o processador do Mega não é tão poderoso e rápido quanto o do Arcade, portanto não tem tanta riqueza de detalhes.*
R: *A Tec Toy monta seus cartuchos em Manaus a partir dos chips fornecidos pela SEGA. Já existem boatos de jogos 100% brasileiros.*

Queria saber se dá pra escolher fase em Sonic.
Ricardo de Freitas Netto,
Vitória, ES

R: *Na tela título aperte ↑ → ↓ ← Repita duas vezes até ouvir um som distinto. Aperte Reset segurando A, B, C e o direcional à direita, sem soltar os botões. Aperte Start quando aparecer o rosto de Sonic.*

Gostaria de saber como conseguir vidas infinitas para o jogo E-SWAT do Mega Drive. E também como passar da segunda fase. Obrigado.
Paulo Alexandre Pavin,
São Paulo, SP

R: *Quanto às vidas infinitas, a maior probabilidade é de não haver. Não sei se você sabe, mas no mundo dos games, nada se pode afirmar com absoluta certeza. Quanto a passar da fase 2, dê uma olhadinha em Dicas do Leitor, OK?*

CLASSIFICADOS SUPERGAME

Vendas, Trocas e Recados Pessoais da Videodimensão...

VENDO

Uma Pistola Light Phaser (Master) ou troco por uma fita Pshico Fox. Tratar com Ubirajara, Fone: (021) 205-6209/556-3485.

Phantom System com dez jogos, três joysticks e um adaptador J-72. Todos em ótimo estado de conservação. Tratar com José Ricardo, Rua Batista de Carvalho, nº 10-46, Bauru, SP, CEP 17010, Fone: (0142) 23-9981.

TROCO

Um Master, Rapid Fire, Pistola e nove fitas (Ghouls'n Ghosts, Rambo III, Alex Kidd in Miracle World, Golden Axe, Vigilante, Space Harrier, R-Type, Caça-Fantasma, Out Run). Tudo isso por um Mega Drive! Tratar com William, Rua Antônio S. Bueno, nº 296, Jd. Nazareth, S. Bernardo do Campo, SP, Fone: (011) 419-8561.

Ou vendo jogos para Mega Drive de 16 bit importados como Tecnocop (Policial do Futuro), Final Zone, Truxton, Fire Shark. Tratar com Cristofer Dantier, Av. 15 de Novembro, nº 383, Bloco II, Ap. 1101, Centro, Campos, RJ, CEP 28035, Fone: (0264) 23-6171.

Master e dinheiro por um Mega Drive. Marcelo Borba Monteiro, Av. Texeira Passos, nº 239, Porto Alegre, RS, CEP 91900.

Você também pode anunciar. É de graça, aproveite! É só mandar para:
Classificados Supergame
Caixa Postal 9442
São Paulo, SP
CEP 01151
Brasil

Master S

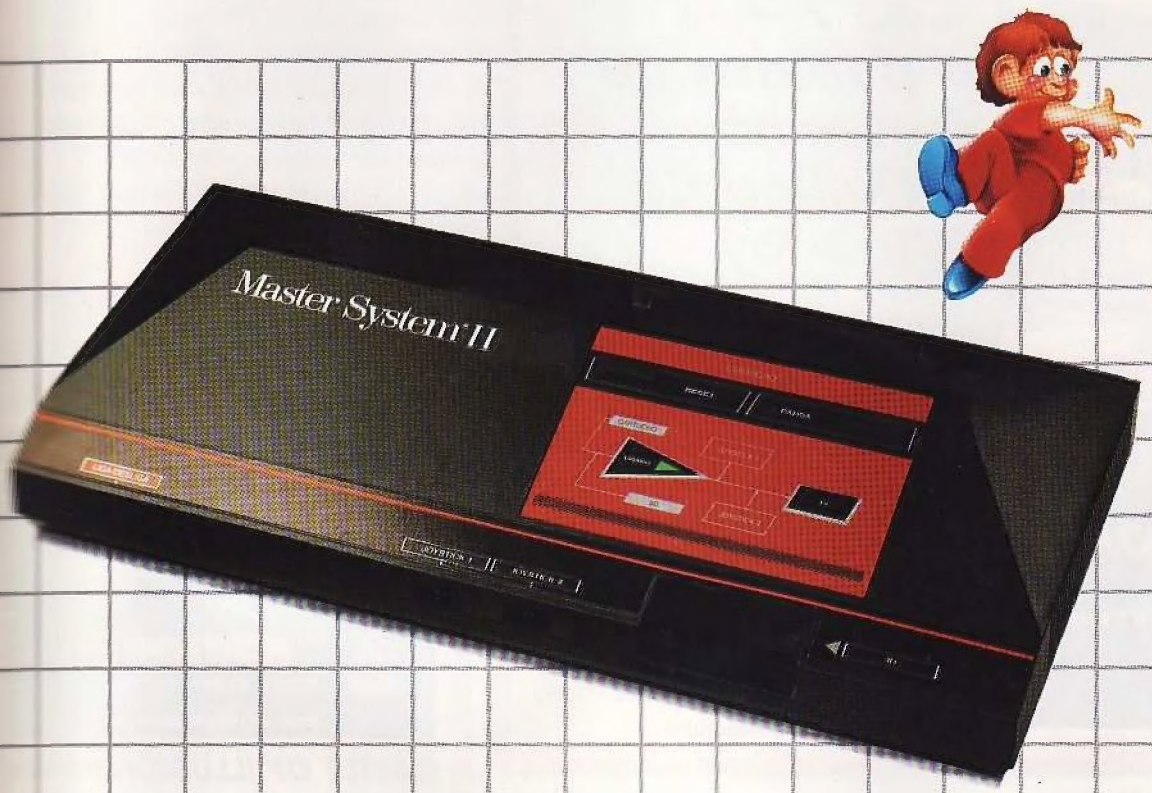
JÁ VEM COM O JOGO ALEX KID
COM O CARTUCHO JOGOS

Aproveite que agora o Master System® II vem co
Compre logo o seu que

SEGA

*Acompanha 1 joystick.

System® II.*



DNA MEMÓRIA E AGORA TAMBÉM
E VERÃO NA EMBALAGEM.

n cartucho Jogos de Verão totalmente grátis para você.
st promoção é por tempo limitado.

ÓCULOS 3-D E A PISTOLA LIGHT PHASER
COMPATÍVEIS COM O MASTER SYSTEM II
ENDIDOS SEPARADAMENTE.

TEC TOY

HOTLINE

As 7 + pedidas do mês na Hotline da Tec Toy

AZTEC ADVENTURE (Master)

Seleção de fases: antes da tela título aparecer, aperte o direcional 5 X pra cima. O menino cai e vira pra direita. Antes de ele jogar os sacos de dinheiro, aperte o direcional 3 X pra direita. Quando ele virar à esquerda, aperte 1 X pra esquerda.

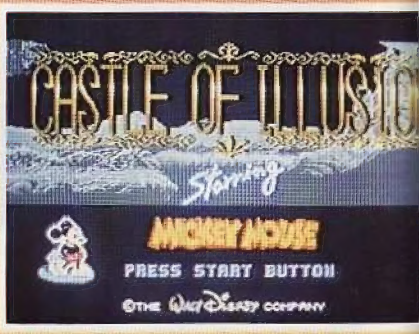
GHOULS'N GHOSTS (Master)

Para passar na 5ª fase use a magia do escudo, se necessário. Nesta fase é importante possuir todo o equipamento dourado, só assim consegue-se chegar ao final.
Obs.: volta-se várias vezes ao início até se conseguir a vestimenta dourada.

ALEX KIDD IN SHINOBI WORLD (Master)

Para conseguir caixas extras de tesouro, na 4ª fase, dentro da caverna, você encontrará um buraco com um cano; caia nesse buraco e agache, andando para a direita. Você encontrará uma passagem secreta que lhe dará mais duas caixas de tesouro.

CASTLE OF ILLUSION (Mast



Primeira porta: para derrotar a
vore, corra em sua direção em
dos cantos; antes que ela jogue
folhas, pule em sua cabeça. Re
ta este procedimento 4 X.

LAST BATTLE (Mega)

Para derrotar o inimigo da 3ª fase, é necessário que você esteja com o seu nível de energia completo. Fique agachado socando o inimigo até que ele fique sem energia, depois basta levantar-se e esmurrá-lo no tórax.

E-SWAT (Mega)

Para sair da prisão suba no primeiro carrinho à esquerda até a primeira entrada para os andares superiores. Quando chegar na porta B-1, vá pela direita e entre na cela que possui uma passagem. Desça e encontre a saída. Destrua todos os inimigos.

GHOSTBUSTER (Mega)

Para destruir o monstro do gelo, que em uma das extremidades tela, atirando diagonalmente e cilando em pequenos espaç para a esquerda e para a direi

inúbia

Comércio Atacadista Ltda.

Cartuchos Master System

Black Belt
Choplifter
Gangster Town
Missile Defense 3D
Shootting G
Super Futebol
Alex Kid M. World
Astro-Warrior
Aztec Adventure
Wanted
S. Futebol II
Shapes and Columns
Paper Boy
Zaxxon 3D
Space Harrier 3D
Maze Hunter 3D
Poseidon Wars 3D
Dead Angle
Dynamite Dux
Super Tennis
Altered Beast
Rambo III
Blade Eagle 3D
Out Run
Psycho Fox
Super Monaco GP
Ghouls'n Ghosts
Double Dragon
Jogos de Verão
Thunder Blade
Vigilante
RC Grand Prix
Shinobi
Kenseiden
E. Swat
Moon Walker
After Burner
Golden Axe
Galaxy Force

Cartuchos Mega Drive

Super Futebol
Shapes and Columns
Golden Axe
Last Battle
Moon Walker
Truxton
Super Monaco GP
Castle of Illusion

Joystick

Joystick M. System
Joystick Asa
Joystick Manche
Joystick Arcade
Joystick S/Fio C/R.

Video Game

Game Gear

Cartuchos Game Gear

Cartuchos Game Gear S.A
Cartuchos Game Gear S.C

Acessórios

Rapid Fire
Adaptador para Mega
Adaptador AC. Game Gear

Brinquedos Eletrônicos

Mini Bit
Cartela Mini Bit A
Cartela Mini Bit B
Telepapo
Pense Bem
Livros Pense Bem
Mini Game Série Master Sort.
Mini Questron
Questron
Mini Game Sort.

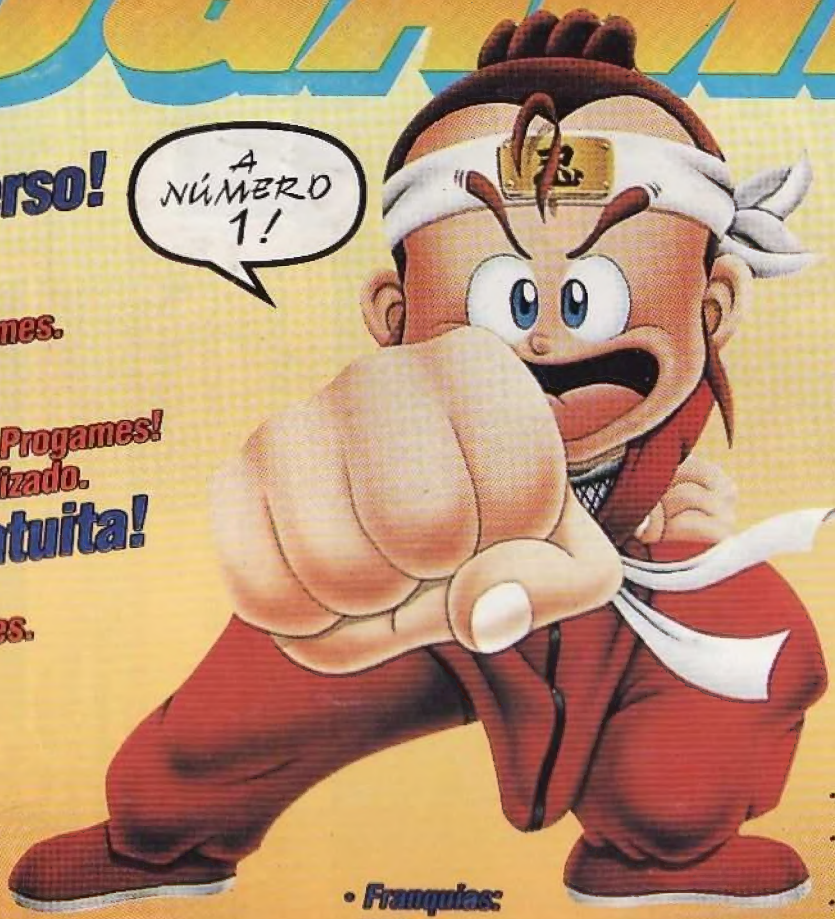
Brinquedos Eletrônicos

Bee Bop
Video Driver Jr.
Video Driver Turbo
Dancing Mônica
Dancing Cebolinha
Sabre C/ Remoto
Rockin' Beat

AV. VAUTIER, 564/572/580 - CEP 03032 - PARI - SÃO PAULO - FONE: (011) 228-3288 - FAX: 229-5223

PROGAMES

O MUNDO DOS GAMES



- **Faça Parte Deste Universo!**
  Venda, compra, locação, trocas de equipamentos e acessórios.
  Assistência técnica especializada em games.
- **Últimas Novidades!**
  Games novos: você encontra primeiro na Progames!
  Mande sua carta, pedindo catálogo atualizado.
- **Assessoria Completa Gratuita!**
  Para futuros locadores de games e para locadoras de vídeo interessadas em games.
  Desde treinamento até instalações.
- **Franchising Progames**
  São Paulo, Interior e outros Estados!
  Seja você mais um da família.

Papai, no Dia das Crianças vamos brincar juntos com um presente Progames.

Master System · Nintendo

OFFICIAL GAME BOY VIDEO GAME PAK · GAME GEAR · MEGA DRIVE

Super Famicom

- **Lojas e Vendas:**
- **São Paulo**
- **Lapa**
  Rua Albion, 65 2.º andar Conj. 24 CEP 05077 -Fones: 831-5787/261-7935
- **Tatuapé**
  Rua Serra do Japi, 766 - CEP 03309 - Fones: 941-9957/295-5683
- **Jardins**
  Av. Paulista, 807 - 6.º andar - Conj. 604 - Fone: 284-0785/283-5478

- **Franquias:**
- **São Paulo**
  Perdizes - R. Paraguassú, 334 - CEP 05006 Fone: 826-9460
  Santana - R. Voluntários da Pátria, 3229 - CEP 02401 Fone: 950-6329
- **Guarulhos-SP**
  Av. Paulo Faccini, 525 - CEP 07110 - Fone: 209-0971
- **Santo André-SP**
  R. Padre Manoel de Paiva, 120 (esq. R. das Monções) CEP 09070 - Fone: 444-9398
- **São Caetano do Sul-SP**
  R. Amazonas, 898 - CEP 09520 - Fone: 441-9429
- **Bragança Paulista-SP**
  Praça Raul Leme, 296 - CEP 12900 - Fone 433-0998
- **Ribeirão Preto - SP**
  Informações - Fone: (016) 635-2322
- **Rio de Janeiro**
  Tijuca - R. Major Ávila, 242 Lj. F - CEP 20511
  Fone (021) 264-8336
- **Belo Horizonte**
  Av. do Contorno, 6283 Lj. 07 Savassi - CEP 30110
  Fone (031) 225-8121
  Pampulha - Av. Cel. José Dias Bicalho, 1224 - Lj. 05 Shop. São José
- **Brasília**
  SCLN - 313 Bloco E Lj. 64 - CEP 70766 - Fone: (061) 274-3311
- **Campo Grande - MS**
  Rua Pedro Celestino, 1717 - em frente ao Geraes - CEP 79100 - Fone (067) 624-5334
- **Vitória**
  R. Aleixo Neto, 1490 Lj. 1 - Praia do Canto - CEP 29050
  Fone: (027) 225-0639
- **BREVE!!**
  São José do Rio Preto (SP) - Salvador (BA)